Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

12/19 · Ausgabe 272 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 12

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN
TOKYO 2020

Test: Müde Minispielsammlung oder spaßiges Sportfest?

Außerdem im Test:

- Ring Fit Adventure
- The Witcher 3
- Overwatch

LUIGI'S MANSION 3

Gruselig gut: Luigis Abenteuer hat uns begeistert! Alles zur großartigen Gespensterjagd in unserem Test + Juwelen-Guide auf 14 Seiten!

Bau Simulator 2

CONSOLE EDITION

JETZT ERHÄLTLICH

FÜR NINTENDO SWITCH™

GET TO WORK.

Nintendo eShop

weltenbauer.
software entwicklung gmbh

www.bau-simulator.de

astragon ENTERTAINMENT

NINTENDO SWITCH

© 2019 astragon Entertainment GmbH. © 2019 weltenbauer. Software Entwicklung GmbH. Published and distributed by astragon Entertainment GmbH. Construction Simulator, astragon, astragon Entertainment and its logos are trademarks or registered trademarks of astragon Entertainment GmbH. weltenbauer., weltenbauer. Software Entwicklung GmbH and its logos are trademarks or registered trademarks of weltenbauer. Developed with the kind support of Caterpillar, Liebherr, Bell, Palfinger, ATLAS, Mack Trucks, MEILLER Kipper, Kenworth Truck Company and STILL. The Mack Trademarks and Bulldog Hood Ornament are registered rights of the AB Volvo Group and are used pursuant to a license. KENWORTH and KW & Design Trademarks licensed by PACCAR Inc, Bellevue, Washington, U.S.A. ©2018 Caterpillar. CAT, CATERPILLAR, their respective logos, "Caterpillar Yellow," the "Power Edge" trade dress as well as corporate and product identity used herein, are trademarks of Caterpillar and may not be used without permission. www.cat.com / www.caterpillar.com astragon Entertainment GmbH a licensee of Caterpillar Inc. All other intellectual property relating to the construction equipment, associated brands and imagery (including trademarks and/or copyrighted materials) featured in the game are therefore the property of their respective companies. © 2019 Nintendo.

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Das Jahr neigt sich dem Ende entgegen – und es war ein gutes Jahr für Nintendo-Spieler! Das sieht man nicht nur am prall gefüllten Testteil dieser Ausgabe, sondern auch, wenn man mal die letzten Monate Revue passieren lässt. The Legend of Zelda, Luigi's Mansion, Super Mario Maker, Astral Chain, Yoshi's Crafted World, Nintendo Switch Lite und vieles mehr waren die Themen, denen wir uns im vergangenen Jahr gewidmet haben. Wir hoffen natürlich, dass es so weitergeht, und freuen uns auf alles, was 2020 kommen mag. Wie habt ihr das Spielejahr 2019 bislang empfunden? Seid ihr zufrieden, habt ihr fremdgespielt, welcher Titel begleitet euch durch die nahende Weihnachtszeit?

Natürlich bringt ein neues Jahr auch frischen Wind mit. Deshalb überlegen wir gerade fleißig, wie wir unser Nintendo-Magazin noch informativer und besser, ansprechender und spannender gestalten können. Keine Sorge, wir heben keine Grundfesten aus den Angeln, natürlich werden wir nach wie vor Spiele testen, Vorschauberichte verfassen, Neuigkeiten liefern, euch kurzum den Überblick über all das verschaffen, was in der großen Nintendo-Welt so passiert. Aber vielleicht geht das ja noch ein bisschen frischer und moderner! Solltet ihr Anregungen zum Thema haben, dann seid ihr herzlich dazu eingeladen, diese mit uns zu teilen, zum Beispiel per Mail an redaktion@n-zone.de. Ein großer Dank auch an alle, die uns bereits Feedback haben zukommen lassen.

Und was gibt es sonst noch zu sagen zu dieser Ausgabe? Sicherlich eines: So viele Spiele sind schon lange nicht mehr durch unser Testlabor gewandert, unsere Switch-Konsolen glühten quasi im Dauereinsatz! Vom Edelrollenspiel bis zum kostenlosen Arcade-Racer wird wohl so ziemlich jeder Spielegeschmack in dieser Ausgabe abgedeckt. Lukas war dieses Mal zudem besonders fleißig und verrät euch in unserem Guide, wo alle Juwelen in Luigi's Mansion 3 versteckt sind!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

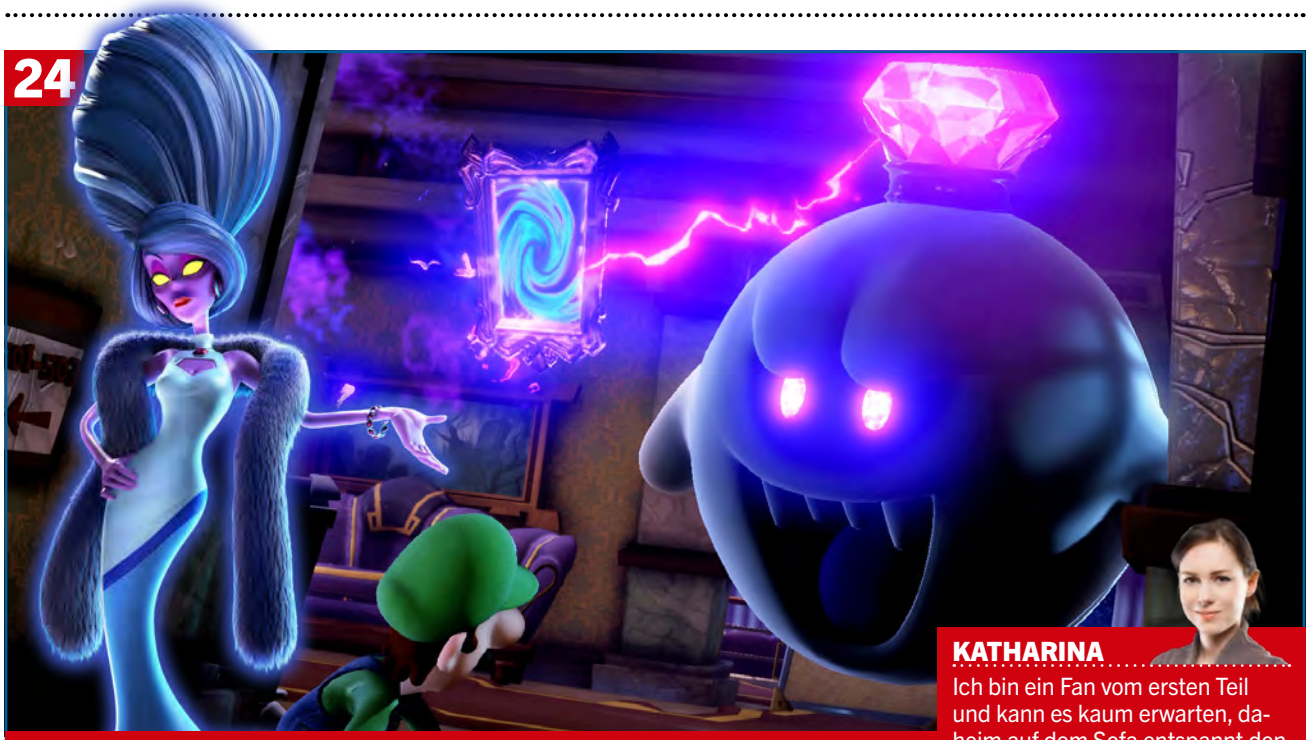
ZAHLEN & FAKTEN 12/2019

Abschied des Monats
Marius' Zeit als Praktikant bei der N-ZONE ist vorbei! Sein Abschiedstext ist der Test zu Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020. Danke, Marius, und mach es gut!

Vermisstenfall des Monats
Wir haben gebetet und gehofft, aber am Ende war es doch vergebens: Die Testfassungen zu den beiden neuen Pokémon-Edition Schwert und Schild haben uns nicht mehr rechtzeitig erreicht. Aber das bedeutet: In der nächsten Ausgabe könnt ihr euch auf eine Extraportion Taschenmonster einstellen und Angsthase Luigi steht diesmal als Cover-Star verdient im Mittelpunkt.

Lukas des Monats
Lukas Schmid!

HEFTINHALT 12/2019



TEST | LUIGI'S MANSION 3

KATHARINA
Ich bin ein Fan vom ersten Teil und kann es kaum erwarten, daheim auf dem Sofa entspannt den dritten Ableger zu spielen.

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

VORSCHAU

Termine 18

Switch

Final Fantasy: Crystal Chronicles – Remastered Edition 16
The Outer Worlds 12

TEST

Team & Meinungsmache 22
Topspiele 64

Switch

Asphalt 9: Legends 56
Call of Cthulhu 44
Cat Quest 2 52
Close to the Sun 54
Doraemon: Story of Seasons 40
Fortnite Kapitel 2 (Nachspiel) 60
Ghostbusters: The Video Game Remastered 42
Little Town Hero 50
Luigi's Mansion 3 24
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 34
Neo Cab 58
Overwatch: Legendary Edition 38
Ring Fit Adventure 46
The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition 30
Trine 4: The Nightmare Prince 48
Vampyr 36

SERVICE

Luigi's Mansion 3: So findet ihr alle 102 Juwelen! 72

RETRO

Metroid Fusion 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

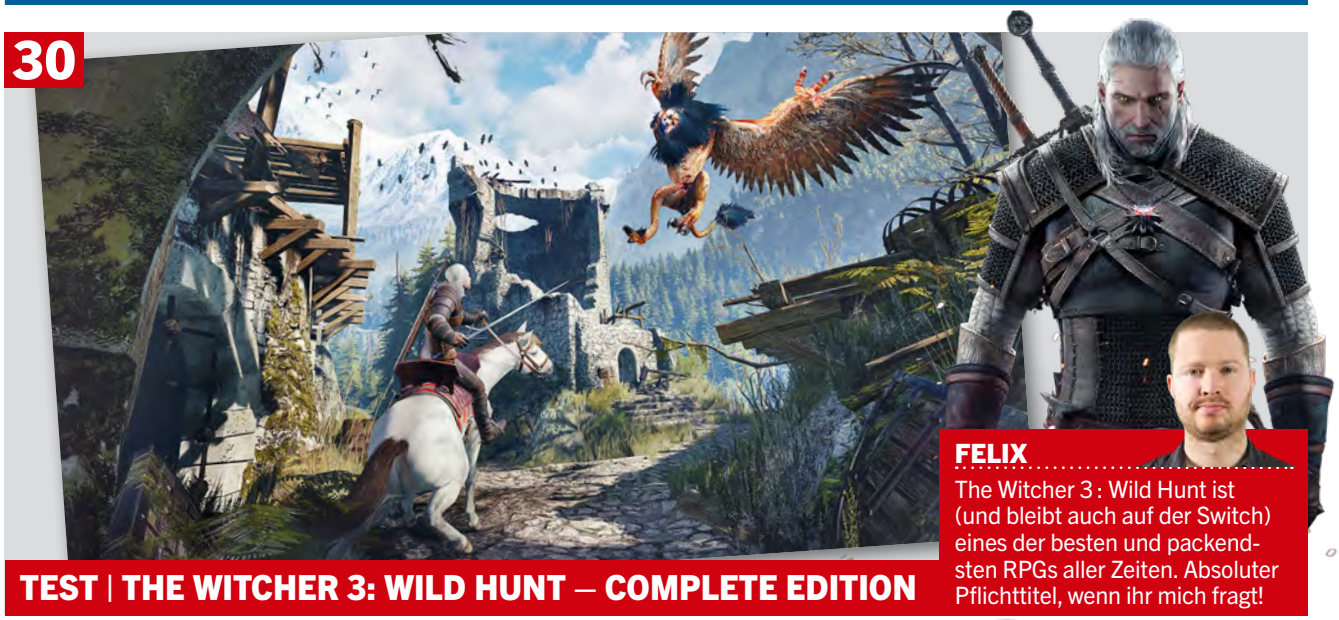
Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

12

VORSCHAU | THE OUTER WORLDS

JOHANNES

Eigentlich ist The Outer Worlds ein Titel, der vermutlich an mir vorbeigehen würde. Auf der Nintendo Switch habe ich hingegen echt Bock drauf!



30

TEST | THE WITCHER 3: WILD HUNT – COMPLETE EDITION

FELIX

The Witcher 3 : Wild Hunt ist (und bleibt auch auf der Switch) eines der besten und packendsten RPGs aller Zeiten. Absoluter Pflichttitel, wenn ihr mich fragt!

80

RETRO | METROID FUSION

LUKAS

Ein hoher Schwierigkeitsgrad und eine düstere Atmosphäre ergeben eines der besten Spiele der Metroid-Reihe. Unser Rückblick.

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

FRISCHE ZAHLEN VON NINTENDO

Biz Für Nintendo läuft es weiterhin gut, vor allem dank der Switch und den erfolgreichen Spielen für die Konsole. Aber auch im Mobile-Segment wachsen die Einnahmen kontinuierlich.

Besonders angetan waren wir in unserem Test von Mario Kart Tour nicht wirklich, doch das Mobile-Game wird viel gespielt und erzeugt bereits gute Einnahmen.

Alle drei Monate ist es soweit: Nintendo präsentiert die aktuellen Geschäftszahlen. So auch wieder geschehen Ende Oktober, als das Unternehmen die neuen Zahlen sowie interessante Infos zum aktuell laufenden Fiskaljahr preisgab. Das derzeit laufende Geschäftsjahr begann am 1. April 2019 und endet am 31. März 2020. Die nun veröffentlichten Zahlen beziehen sich auf die ersten beiden Quartale dieses Zeitraums, also auf die Monate von April bis einschließlich September 2019. In diesem Zeitraum konnte Nintendo einen Nettoumsatz von 443,91 Mrd. Yen erwirtschaften, was umgerechnet etwa 3,66 Mrd. Euro entspricht. Das ist eine Steigerung um 14,2 % im Vergleich mit dem gleichen Zeitraum im Vorjahr. Der Nettogewinn von April bis September 2019 liegt bei 62,02 Mrd. Yen, also rund 511,17 Mio. Euro – hier ergibt sich ein Rückgang von 4,0 % im Vorjahresvergleich. Die für das aktuelle Geschäftsjahr angepeilten Finanzprognosen bleiben unverändert, auch weil das für Videospiele-Unternehmen traditionell sehr starke Weihnachtsgeschäft noch bevorsteht.

Nintendo Switch

Die Geräte der Switch-Familie gingen zwischen April und September 2019 weltweit insgesamt 6,93 Mio. Mal über die Ladentheken, 1,77 Mio. in Japan, 2,63 Mio. in Amerika, 1,77 Mio. in Europa und 0,76 Mio. im Rest der Welt. Der Anteil der Switch Lite beträgt daran im Gesamten 1,95 Mio. Geräte, dabei 0,39 Mio. in Japan, 0,80 Mio. in Amerika, 0,54 Mio. in Europa sowie 0,22 Mio. im Rest der Welt. Seit dem Release der Hybrid-Konsole im März 2017 wurde die Switch bis einschließlich September 2019 also insgesamt 41,67 Mio. Mal verkauft. Dabei entfallen 10,00 Mio. Verkäufe auf Japan, 16,64 Mio. auf Amerika, 10,86 Mio. auf Europa und 4,17 Mio. auf den Rest der Welt. Für das aktuelle Fiskaljahr rechnet Nintendo insgesamt mit 18 Mio. verkauften Einheiten der Switch-Familie, also sowohl der normalen Switch als auch des Lite-Modells.

An Spielen konnte Nintendo zwischen April und September 2019 weltweit 58,49 Mio. Einheiten für die Switch absetzen. Die Prognose für das Geschäftsjahr liegt bei 125 Mio. Die zehn bestverkauften Switch-Games inklusive Verkaufszahlen lauten wie folgt: Mario Kart 8 Deluxe (19,01 Mio.), Super Smash Bros. Ultimate (15,71 Mio.), Super Mario Odyssey (15,38 Mio.), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (14,54 Mio.), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (11,28 Mio.), Splatoon 2 (9,28 Mio.), Super Mario Party (7,59 Mio.), New Super Mario Bros. U Deluxe (4,59 Mio.), Super Mario Maker 2 (3,93 Mio.) und The Legend of Zelda: Link's Awakening (3,13 Mio.).

3DS, Mobile, Digital

Geräte der 3DS-Familie gingen im Fiskaljahr bisher 0,37 Mio. Mal über die Ladentheke, die Prognose für das Geschäftsjahr lautet 1 Mio., seit Release wurde die Konsole nun 75,45 Mio. Mal verkauft. Im Mobile-Geschäft erzielte Nintendo Einnahmen von rund 164 Mio. Euro, ein Plus von 6,4 % im Vergleich mit dem Vorjahreszeitraum. Das Digitalgeschäft brachte rund 590 Mio. Euro ein, eine starke Steigerung von 83 % im Vergleich zum gleichen Zeitraum im vorangegangenen Fiskaljahr. Neben den eShop-Verkäufen stammt dieses Geld auch von den Nintendo-Switch-Online-Abonnenten.

hier gibt es mehr zu sehen!

alle serienhighlights mit MTV+ prime video | CHANNELS

REGGIE ERHÄLT AUSZEICHNUNG

Biz Der „Reggienator“, Ex-Chef von Nintendo USA, wurde für sein Lebenswerk ausgezeichnet.

Reginald Fils-Aimé, weithin wohl besser bekannt unter seinem Spitznamen „Reggie“, leitete als Chief Operating Officer (COO) von Nintendo of America maßgeblich die Geschicke des japanischen Unternehmens in den USA von 2006 bis 2019, also rund 13 Jahre lang. In dieser Zeit begleitete er nicht nur Nintendo-Konsolen von der Wii bis zur Switch, sondern konnte sich in der Welt der Videospiele auch viel Anerkennung erarbeiten. Daher wurde er kürzlich mit dem Walter Day Life Time Achievement Award für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Verliehen wurde ihm der Preis von einem seiner treuesten Fans namens TriForce, der sich dadurch einen Namen machte, dass er beim Release von Nintendo-Konsolen oftmals der Erste in der Schlange ist.

KIRBYS NAMENSGEBER IST TOT

Biz Kirbys Namensgeber, Nintendos langjähriger Anwalt John Kirby, ist gestorben.

Mitte der 1980er-Jahre war Nintendo in einen juristischen Konflikt mit Universal Studios verwickelt. Letztere warfen den Japanern vor, dass deren Figur Donkey Kong zu starke Ähnlichkeit mit King Kong aufweise. Big N engagierte damals für diesen Fall, wie auch für viele weitere rechtliche Auseinandersetzungen, den US-amerikanischen Anwalt John Kirby. Kirby gewann für Nintendo gegen Universal Studios und zum Dank erhielt der Japaner nebst Honorar ein Segelboot namens „Donkey Kong“ von dem Unternehmen. Doch damit nicht genug: Laut New York Times wurde auch Kirby aus den Kirby-Spielen nach dem Anwalt benannt. Im Oktober 2019 starb John Kirby nun im Alter von 79 Jahren an den Folgen einer Krankheit.

MIYAMOTO WIRD FÜR VERDIENSTE AUSGEZEICHNET

Biz Als Person des kulturellen Verdienstes soll Miyamoto für sein Werk ausgezeichnet werden.

Nicht nur Reggie Fils-Aimé wurde schon für sein Wirken in der Videospielwelt ausgezeichnet, auch dem Mario-Vater und Nintendo-Urgestein Shigeru Miyamoto soll diese Ehre bald zuteilwerden. Der Erfinder von Super Mario, The Legend of Zelda, Donkey Kong und Co. soll als Person des kulturellen Verdienstes in seinem Heimatland Japan ausgezeichnet werden. Bisher ging dieser Preis nur an Autoren, Schauspieler und andere „klassische“ Kulturschaffende, noch nie zuvor aber an einen Kreativen aus der Welt der Games. Miyamoto äußerte sich bereits selbst zum Thema und sagte, dass er froh sei, dass dem Medium Videospiele so viel Aufmerksamkeit geschenkt werde. Dabei lobte er auch seine Kollegen sowie Nintendos Heimatstadt Kyoto.

N-ZONE-STECKBRIEF #51

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Melinda

ERSTER AUFTRITT:
Animal Crossing: New Leaf (2012)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Animal Crossing: New Leaf (2012)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
In Animal Crossing: New Leaf hilft Melinda als eifrige Assistentin bei der Verschönerung der Stadt und euch als Bürgermeister bei vielen eurer Aufgaben.

KURZBIOGRAFIE:
Melinda ist ein Hund, von Beruf Sekretärin und hatte ihren ersten Auftritt in Animal Crossing: New Leaf für den Nintendo 3DS im Jahr 2012. Im Spiel übernimmt sie viele Aufgaben, die in vorherigen Serienablegern Tom Nook (nämlich das Tutorial) und Pelly oder Peggy (den Rathausschalter) erledigten. Seit ihrem Erstauftritt vor rund sieben Jahren erfreut sie sich unter Animal-Crossing-Fans, aber auch darüber hinaus, großer Beliebtheit unter vielen Spielern. In Super Smash Bros. Ultimate für die Switch ist sie daher beispielsweise eine neue Kämpferin, auch in den bisherigen Videos von Nintendo zum nächsten Titel Animal Crossing: New Horizons hat sie Auftritte.

TRIVIA:
In Animal Crossing: Pocket Camp erzählt Melinda davon, dass sie als Welpe im frischen kalten Schnee zusammen mit ihrem Bruder Moritz oft auf Schatzsuche gegangen ist. Gefunden haben sie den Schatz zwar nie, dafür aber die gemeinsamen Erlebnisse genossen, an die sie sich noch immer erinnern.

DEINE SONGS. DEINE CREW. DEINE PARTY!

LET'S SING 2020

MIT DEUTSCHEN HITS

KOMPATIBEL

35 deutsche und internationale Hits von:

Nena „99 Luftballons“ **Kerstin Ott** „Regenbogenfarben“

LEA x Cyril „Immer wenn wir uns sehn“ **Robbie Williams** „Angels“

Lukas Graham „Love Someone“ **Spice Girls** „Wannabe“

Queen „The Show Must Go On“ **...und viele mehr!**

JETZT ERHÄLTLICH!

NINTENDO SWITCH

Let's Sing 2020 © Voxler SAS. Published 2019 by Ravenscourt. Ravenscourt is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. © and developed 2019 by Voxler SAS, 8 passage Brulon, 75012 Paris, France. Made in Austria. All rights reserved. ©2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

RAVENSCOURT

GEWINNSPIEL: WER WEISS DENN SOWAS? – DAS 2. SPIEL

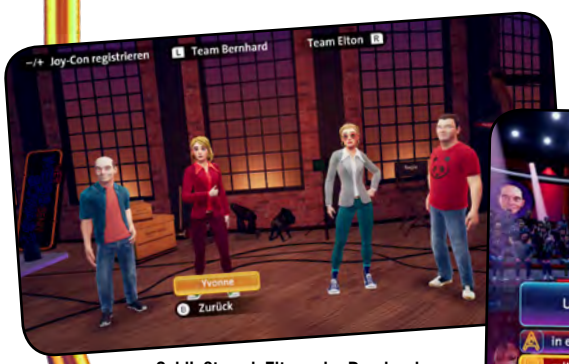
Gewinnspiel Anlässlich des Release des zweiten Spiels zur beliebten Quizsendung verlosen wir zusammen mit dem Entwickler bitComposer insgesamt fünf Versionen von „Wer weiß denn sowas? – Das 2. Spiel“!

Bereits seit 2015 begrüßt Moderator Kai Pflaume immer von Montag bis Freitag um 18 Uhr die deutschen Fernsehzuschauer zur Quizsendung „Wer weiß denn sowas?“. Dabei treten zwei Teams gegeneinander an, die Mannschaften werden von Elton und Bernhard Hoëcker geleitet; die Zuschauer im Studio können sich ebenfalls für eines der Teams entscheiden. Am Ende wird das gewonnene Geld gleichmäßig unter den Mitgliedern des Siegerteams aufgeteilt.

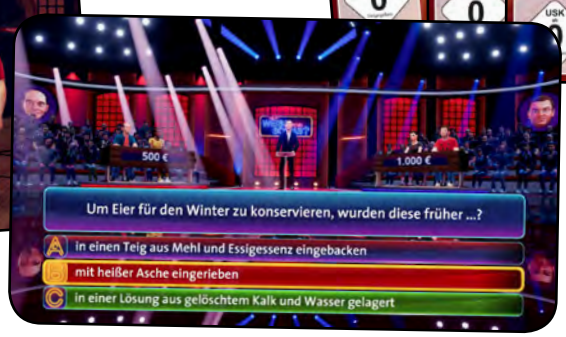
Echtes Geld gewinnen könnt ihr mit der Spiel-Umsetzung der Quizsendung zwar nicht, dafür aber jede Menge Show-Spaß haben! Im November 2018 erschien das erste „Wer weiß denn sowas?“-Game für die Switch und andere Plattformen, nun folgte bereits der zweite Teil. Der bietet die Originalstimmen von Kai Pflaume, Bernhard Hoëcker und Elton, 30 komplett neue Shows mit knapp 400 Fragen, einen umfangreichen Editor für die eigene Spielfigur, Singleplayer- und Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler, insgesamt über drei Stunden Originalantwortvideos aus der Sendung sowie einen Umfang von mehr als 20 Spielstunden.

Zusammen mit dem Entwickler bitComposer Interactive verlosen wir insgesamt **fünfmal das Spiel „Wer weiß denn sowas? – Das 2. Spiel“** für Nintendo Switch als Retail-Version! Ihr nehmt am Gewinnspiel teil, indem ihr bis zum **1. Dezember 2019** eine E-Mail an johannes.gehrling@computec.de schickt und dabei den **Betreff „Wer weiß denn sowas“** verwendet. Unter allen Teilnehmern verlosen wir anschließend fünfmal das Spiel. Wir wünschen euch allen viel Glück und bedanken uns bei bitComposer für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann. Copyright: 2019 ARD Werbung und Studio Hamburg Enterprises GmbH, Lizenz durch Degeto Film GmbH.



Schließt euch Elton oder Bernhard an und rätselt im Team um den Sieg!



5x

bitComposer INTERACTIVE

TAUSENDE SWITCH-SPIELE!

Switch Bis Mitte Oktober 2019 sind bereits über 3000 Spiele für die Switch erschienen.

Anfang März 2017 wurde die Nintendo Switch weltweit am gleichen Tag veröffentlicht. Ging die Konsole mit einer typischerweise überschaubaren Anzahl an Spielen an den Start, kamen seitdem jede Woche neue Titel dazu. Zunächst hielt sich die Zahl der wöchentlichen Releases noch in Grenzen, mittlerweile aber erscheinen regelmäßig zahlreiche neue Games, manchmal bis zu 50 oder 60 in einer einzigen Woche. Das hat dazu geführt, dass die Gesamtzahl der für die Switch verfügbaren Spiele Mitte Oktober 3000 überschritten hat. Genau genommen waren zu diesem Zeitpunkt 3012 Spiele für die Hybrid-Konsole erschienen, wie die Website „Perfectly Nintendo“ anhand einer seit Release geführten Liste über sämtliche Switch-Releases berichtet. Der fleißigste Publisher ist übrigens Hamster mit 175 Titeln im eSho p, gefolgt von Nintendo mit 112, Ratalaika Games mit 46, Forever Entertainment mit 43 sowie Bandai-Namco mit 38 Spielen. Da manche Games regionsspezifisch erscheinen, sind je nach Region unterschiedlich viele Titel verfügbar: 2758 in Nordamerika, 2734 in Europa und 1635 in Japan.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

1291: Nimmt man es ganz genau, dann heißt Animal Crossing eigentlich „Welcome to Animal Crossing“, das steht nämlich auf den Boxarts der Spiele stets im Logo.

1292: Benutzt man in Animal Crossing: Happy Home Designer für den Nintendo 3DS die Amiibo-Karte von K.K. Slider, darf man nicht nur seine Wohnung einrichten, sondern hat auch die seltene Möglichkeit, Totakas Song in diesem Spiel zu entdecken und zu hören. Dazu muss man einfach nur das Mischpult aktivieren.

1293: Käpten aus der Animal-Crossing-Reihe lässt sich per eingescannter Amiibo-Figur auch in Hey! Pikmin als Schatz entdecken. Captain Olimar nennt ihn „Streichopfer“ und denkt, das Outfit lade einfach dazu ein, ihm Streiche zu spielen.

1294: K.K. Slider aus dem Animal-Crossing-Universum ist musikalisch sehr wandelbar. Das erkennt auch der intergalaktische Captain Olimar in Hey! Pikmin. Findet er den Gitarre spielenden Hund per Amiibo-Funktion als Fundstück, sieht er in ihm einen Musik-Profi und nennt ihn „Ode an die Vielseitigkeit“.

1295: In der Stage Smash-Stadt in Super Smash Bros. tauchen je nach Tageszeit verschiedene Bewohner sowie Tiere aus den Animal-Crossing-Spielen auf. Insgesamt gibt es dabei 34 verschiedene Gesichter. Zudem tritt jeden Samstag zwischen 20:00 Uhr und 23:59 Uhr K.K. Slider auf und trällert eines seiner bekannten Liedchen.

1296: Die Brüder Nepp und Schlepp aus der Animal-Crossing-Reihe befinden sich unter dem Namen „Uniformiertes Rudel“ auch in Hey! Pikmin. Captain Olimar analysiert das per Amiibo-Figur erhältliche Fundstück und schätzt, dass sich die beiden genauso gut verstehen wie er und seine Pikmin.

1297: Viele berühmte Figuren aus Animal Crossing sind in Super Mario Maker erstmals in einem Jump&Run spielbar. Dazu gehören unter anderem der Bewohner, Melinda in zwei verschiedenen Outfits, K.K. Slider, Tom Nook sowie seine beiden Neffen Nepp und Schlepp, Schubert und Moritz.

1298: Gulliver, der schiffs- und ufobrüchige Pechvogel aus Animal Crossing, ist bekannt für sein löchriges Gedächtnis und seine (ungeplanten) Reisen quer durch das Nintendo-Universum. So erwähnt er unter anderem Bart-Omb aus Paper Mario: Die Legende vom Äonentor und Unruh-Stadt sowie den Nadelfelsen aus The Legend of Zelda: Majora’s Mask. Auch ließ er seinen Goldfisch schon in Hyrule und Toad Town zurück.

1299: Alle Spiele der Animal-Crossing-Reihe verstecken den berühmten „Totaka’s Song“ in ihren Dateien. Aber habt ihr gewusst, dass sich das ikonische Liedchen auch auf einer der Animal-Crossing-eReader-Karten versteckt? Die Karten P-13 und P-15 der vierten Kartenserie beinhalten ein Minispiel namens „Who’s Dunnit?“. Totakas Song bildet bei ihm die Hintergrundsmusik – ein Novum für die versteckte Melodie!

1300: In der Animal-Crossing-Serie bekommt man manche Sammelitems nur zu bestimmten Jahreszeiten, Monaten oder gar Jahren. Kurios dabei ist, dass es Neujahrsshirts in Animal Crossing – Let’s go to the City ab 1999 gibt. Das Spiel erschien jedoch erst 2008.

THE OUTER WORLDS

Rollenspiel Skyrim gibt es auf der Switch, dessen Postapokalypse-Bruder Fallout jedoch nicht. Halb so schlimm, dafür kommt bald etwas Ähnliches: The Outer Worlds!

Nein, ein simpler Fallout-Klon ist The Outer Worlds nicht, auch wenn die ersten Bilder aus dem Jahr 2018 bei der Ankündigung auf den Game Awards dies vermuten ließen; vor allem, da der Entwickler Obsidian Entertainment ja mit Fallout New Vegas tatsächlich bereits ein Spiel der Reihe geschaffen hat. Aber The Outer Worlds spielt nicht in der Postapokalypse, sondern in der Zukunft und in einem anderen Sonnensystem, genauer gesagt in den Halcyon-Kolonien, weit, weit weg von der guten alten Erde. Weit weg ist dabei ein gutes Stichwort: Während die Kollegen auf PC, PS4 und Xbox One bereits als Aussiedler im Weltall unterwegs sind, müssen Switch-Besitzer länger warten. Erst nächstes Jahr im März dürfen die Nintendo-Astronauten starten, aber das hat tatsächlich auch Vorteile. Wir konnten The Outer World nämlich schon ausführlich spielen und werden euch deshalb ganz genau verraten, was euch in den Halcyon-Kolonien erwartet. Da die Switch-Fassung inhaltsgleich mit den anderen Versionen sein soll, werden sich Unterschiede nur in den technischen Aspekten zeigen, und dass man aus der Switch durchaus einiges herausholen kann, zeigt unser Test zu The Witcher 3, den ihr weiter hinten im Heft findet. Aber zurück zum Thema: The Outer Worlds!

Kolonist auf Eis

Das Rollenspiel startet, nachdem ihr aus dem Kälteschlaf aufwacht. Nicht unbedingt der kreativste Start in ein Rollenspiel, aber The Outer Worlds hat ohnehin nicht den Anspruch, besonders innovativ zu sein, und will stattdessen in erster Linie spaßige RPG-Unterhaltung abliefern. Aufgetaut hat euch Wissenschaftler Phineas Welles, der euch sogleich auf den Planeten Terra 2 schickt, damit ihr dort Chemikalien besorgt, mit denen er den Rest eurer Kolonisten-Kollegen auftauen möchte. Aber das ist natürlich nicht ganz so einfach wie gedacht und bald werdet ihr in ein intergalaktisches Abenteuer verwickelt. The Outer Worlds ist kein Open-World-Er-

Im Verlauf des Abenteuers lernt man jede Menge schrullige und mehr oder minder liebenswerte Charaktere kennen, die alle ihre eigenen Geschichten haben.

Die Charaktere sind auf Englisch sehr gut vertont, eine deutsche Sprachspur existiert (auf PC, PS4 und Xbox One) nicht. Dafür gibt es deutsche Texte.

Monster entstanden auf dem Himmelskörper Monarch, nachdem Terraforming-Vorgänge schiefgelaufen waren. Und ihr müsst es nun ausbaden!

lebnis, stattdessen besucht ihr abgegrenzte, aber schön gestaltete Bereiche. Dabei seid ihr nicht nur auf Terra 2, den erdähnlichen Planeten beschränkt. Ihr besucht auch Monarch, eine Kolonie auf einem benachbarten Mond. Allerdings: Die Bewohner der unterschiedlichen Himmelskörper können sich nicht leiden. Wieso der Stunk? Ganz einfach: Monarch war ursprünglich die erste Siedlung im Sonnensystem, aber das Terraforming ging schief und die ursprüngliche Pflanzen- und Tierwelt mutierte. Die frisch angesiedelten Menschen dort fanden das natürlich wenig erfreulich und sagten sich vom Halcyon-Konzern los, der den ganzen Umzug ins Weltall sponserte und der auf Terra 2 alle Fäden in der Hand hält. Profitgier, Werbung und Konsumkultur begegnen euch an jeder Ecke in The Outer Worlds, aber nicht ohne Augenzwinkern, Humor ist ein wichtiger Bestandteil des Rollenspielerlebnisses.

Welche Fraktionen ihr auf der Suche nach den Chemikalien unterstützt und welche ihr sabotiert, das bleibt euch überlassen. Insgesamt ist The Outer Worlds recht linear aufgebaut, ihr habt aber dennoch ausreichend Entscheidungsfreiheit. Die unterschiedlichen Fraktionen bieten euch diverse Aufträge, wenn ihr ihnen helft, steigt euer Ruf bei deren Anhängern. Das kennt man aus ähnlichen Rollenspielen wie etwa The Elder Scrolls 5: Skyrim. Anstatt eine stringente, durchgetaktete Handlung in den Fokus zu stellen, verlässt sich Obsidian vor allem auf die Atmosphäre und das Setting der außerirdischen Welten als Motivationsfaktor zum Erkunden. Einen großen Teil der Faszination machen auch die Gespräche mit den NPCs und deren kleine Geschichten aus. Durch die gelungenen Gespräche macht es Spaß, einfach mal einen Plausch mit den Bewohnern des Städtchens oder der Raumstation zu halten, die man gerade besucht. Auch der Questlog füllt sich dabei wahrscheinlich an, denn neben den Story-Missionen warten natürlich eine Menge Nebenaufgaben auf neugierige Tiefkühlkolonisten. Auch die Switch-Fassung von The Outer Worlds wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit über deutsche Texte verfügen, genauso wie die bereits veröffentlichten Schwesterversionen. Eine Sprachausgabe gibt's zwar nicht, dafür ist die Übersetzung gelungen und schafft es sogar, (meistens) den Wortwitz des englischen Originals zu transportieren.

Auf in den Kampf

Aber es wird nicht nur geredet in The Outer Worlds. Es geht auch zur Sache, etwa im Kampf gegen Roboter, Monster, riesige Insekten – Terraforming sei Dank – oder auch andere Menschen, die euch Böses wollen. Gekämpft wird, wie auch sonst gespielt wird, nämlich aus der Ego-Ansicht. Dabei setzt ihr Wummen aller Art ein, darunter nicht nur

Die Waffenauswahl umfasst nicht nur normale Schießeisen, sondern auch spezielle, mächtige Modelle.

Zwar bietet The Outer Worlds keine typische Open World, ihr könnt aber dennoch viel in der Umgebung entdecken und Landstriche erkunden.

Standardware wie Maschinengewehre und Revolver, sondern auch exotische Modelle mit besonderen Eigenschaften. Mit Modifikationen verbessert ihr die Schlagkraft eurer Ausrüstung oder verseht sie mit nützlichen Effekten. Ähnlich wie in Fallout könnt ihr zudem kurz einen Zeitlupenmodus aktivieren, um gezielt die Schwachpunkte eurer Widersacher aufs Korn zu nehmen. Die KI der Feinde qualifiziert diese zwar nicht unbedingt als Mitglieder der Hochbegabtenvereinigung Mensa, allerdings liegt der Fokus von The Outer Worlds auch nicht nur auf Action, sodass sich solche Defizite verschmerzen lassen.

Zu zweit macht vieles mehr Spaß – das gilt auch in The Outer Worlds. Zwar unterstützt das Sci-Fi-Rollenspiel keinen Mehrspielermodus, dafür habt ihr jedoch Zugriff auf sechs unterschiedliche KI-Begleiter, die euch nicht nur in Kämpfen unter die Arme greifen, sondern auch in Gesprächen mitmischen und alle ihre eigene Persönlichkeit haben. Sie stehen euch nicht im Weg und helfen durch Boni auf eure Werte und besondere Kampf-Fertigkeiten effektiv in Auseinandersetzungen. Außerdem erteilt ihr rudimentäre Befehle, nach denen sich eure Kumpels in Gefechten richten. Romanzen-Optionen gibt es allerdings nicht – laut Obsidian war dafür schlicht und einfach kein Budget übrig. Ihr lernt die Begleiter immerhin in gesonderten Charakter-Quests näher kennen. Dafür dürft ihr, ebenfalls wie in vergleichbaren Rollenspielen, in einigen Momenten auf leisen Sohlen an Feinden vorbeischleichen, anstatt diese mit gezückten Waffen zu überrumpeln. Das Erkunden der Umgebung und das Besiegen der Feinde versprechen nicht nur Erfolgsgefühle, sondern auch jede Menge Beute. Waffen, Rüstungen, Klamotten nützliche Objekte: Einzusacken gibt es vieles in den Halcyon-Kolonien. Nicht gebrauchte Gegenstände können zerlegt und zum Reparieren beschädigter Ausrüstung benutzt werden. Den einen wird es freuen, manch einen vielleicht auch enttäuschen: Beim Einsammeln von Loot braucht ihr euer Geschick nicht in genretypischen Minispielen wie „Schlossknacken“ oder „Hacken“ unter Beweis zu stellen. Um entsprechende Truhen zu öffnen, benötigt ihr lediglich einen ausreichend hohen Wert in der gefragten Fähigkeit. Auch das hängt mit der Zielsetzung des Studios und Budget-Restriktionen zusammen: Statt allerlei Features halbgar umzusetzen, konzentriert sich Obsidian lieber auf das Wesentliche.

Endlich 30

Typisch Rollenspiel, verbessert ihr mit dem Abschließen von Aufgaben und dem Erkunden der Welt euren Charakter. Bis zu Stufe 30 geht das und mit jedem erreichten Level verteilt ihr zehn Fähigkeitenpunkte auf die von euch favorisierten Talente. Das reicht vom Hacken bis zu Abwehr, vom Angriff bis zu Dialogfertigkeiten. Letztere sind

Während des Abenteuers seid ihr nicht nur auf einen Schauplatz beschränkt. Ihr besucht unter anderem Raumstationen und unterschiedliche Planeten.

Nahkampfwaffen gibt es auch in The Outer Worlds. Wird eure Ausrüstung beschädigt, könnt ihr sie durch den Einsatz gesammelter Ressourcen wieder flicken.

sehr praktisch, um Differenzen ohne Waffengewalt beizulegen oder auch mal zwischen verfeindeten Fraktionen zu vermitteln. Des Weiteren erlangt ihr alle zwei Levels sogenannte Vorteile. Die entsprechen den Perks in Fallout. Hinter ihnen verbergen sich nützliche, permanente Boni wie etwa eine erhöhte Gesundheit oder zusätzlichen Platz in den Taschen. Gelegentlich habt ihr sogar die Wahl, einen Malus in Kauf zu nehmen, um dafür einen anderen, mächtigen Bonus zu erhalten. Eine gute Idee, welche das Aufleveln interessanter macht.

Der Technik-Check

Da The Outer Worlds schon auf PC und Co. erschienen ist, gibt es dort bereits Wertungen (der Durchschnitt liegt bei allen drei Versionen international übrigens bei mehr als 80 Prozent Spielspaß) und in den meisten Besprechungen wird die Optik und Technik des Spiels als etwas altbacken bezeichnet. Und ja, im Vergleich mit Hochglanz-Grafikschönheiten verblasst Obsidians Werk tatsächlich ein wenig. Aber auf der Switch ist ohnehin keine 4K-Auflösung drin und dennoch können sich Spiele auf der Nintendo-Plattform sehen lassen. Ein nicht so hoher Hardware-Hunger ist sogar von Vorteil bei der Umsetzung. Eine Anmerkung an dieser Stelle zu den Screenshots dieses Artikels: Sie stammen alle vom PC und der PS4, und zwar direkt aus unserem Test (den ihr online auf www.pcgames.de und in unserem Schwestermagazin PC Games findet). An die hier gezeigte Qualität wird die Switch-Fassung wahrscheinlich nicht herankommen. Einen guten Anhaltspunkt dazu, was drin ist, zeigt aber die bereits erwähnte Portierung von The Witcher 3 bei uns im Testbereich. Wie die Steuerung ausfällt, lässt sich auch noch nicht sagen, allerdings ist die Handhabung per Controller auf PS4 und Xbox One kein Problem. Dementsprechend sehen wir der Switch-Version optimistisch entgegen.

Grund zur Freude

Das Budget und die Mannstärke bei Obsidian sind vielleicht geringer als bei den großen Konkurrenten wie CD Projekt Red und Bethesda, aber in The Outer Worlds konzentriert das Team seine Mühen und Zeit auf die richtigen Punkte: Interessante Charaktere und eine spannende Welt sowie bewährte Mechaniken, die Rollenspielfans seit jeher verlässlich begeistern. Wer schon damals mit Fallout: New Vegas seinen Spaß hatte, fühlt sich bestimmt auch im Weltraum wohl. Aber auch alle, die etwa bei einem Skyrim oder einem Witcher auf den Geschmack westlicher RPGs gekommen sind, haben mit The Outer Worlds einen weiteren Titel in Aussicht, der ihre Entdecker- und Entscheiderlust befriedigt. Kurzum: Mehr Genre- und Subgenre-Vielfalt ist eine gute Sache und die Spielebibliothek der Switch wächst mit The Outer Worlds bald um ein weiteres, attraktives Spiel. Vielleicht tröstet es die nun schmachtend wartenden Switch-Spieler ein wenig, dass sie nicht die Letzten sind, die in den Genuss von The Outer Worlds kommen. Auf Steam erscheint Obsidians RPG erst im Herbst 2020. Bis dahin ist es für PC-Besitzer nur über den Epic Store erhältlich. ■ **Katharina Pache**

Sämtliche Screenshots stammen aus der PC- und der PS4-Fassung des Spiels. Die Switch-Version wird sehr wahrscheinlich nicht ganz so gut aussehen.

Der Humor und die interessanten Persönlichkeiten im Spiel zeichnen The Outer Worlds aus. Da macht es Spaß, sich einfach mal mit Leuten zu unterhalten.

Kein Wunder, dass die Einwohner von Monarch den Konzern Halcyon hassen. Ihm verdanken sie diese Pilzmonster.

MEINUNG
Katharina Pache

„The Outer Worlds erscheint im März? Super, bis dahin bin ich mit Witcher durch."

Spiele wie The Outer Worlds erwartet man nicht auf Nintendo Switch. Bislang! Ich finde es überaus erfreulich, dass sich Obsidian dazu entschlossen hat, auch Nintendo mit einer Version seines Rollenspiels zu beglücken. Vor allem nun, da nach den Tests der anderen Ausgaben des Titels klar ist: Das Spiel ist richtig gut geworden! Angesichts der tollen Qualität der Witcher-Portierung mache ich mir auch nicht so viele Sorgen bezüglich Optik und Technik auf der Switch, schließlich ist The Outer Worlds ohne Open World und mit einem weniger gewaltigen Umfang nicht ganz so gierig, was den Speicherplatz angeht. Ein bisschen Humor in Spielen weiß ich außerdem immer zu schätzen. Das ist mir lieber, als wenn sich Titel stets komplett ernst und wichtig nehmen, und auf die Romantikoptionen kann ich gut verzichten. In den meisten Rollenspielen sind ohnehin nur ein paar dieser optionalen Quests gut geschrieben und der Rest verursacht akuten Fremdscham. Werde ich The Outer Worlds spielen? Auf jeden Fall! Vielleicht habe ich bis dahin The Witcher 3 zum dritten (oder vierten?) mal durchgespielt. Nun eben auf der Switch. Als Rollenspielfreund hat man momentan mit Nintendos Konsole wirklich keinen Grund zu klagen. Schön!

INFOS

Hersteller:	Private Division
Entwickler:	Obsidian Entertainment
Termin:	März 2020

Rollenspiel Final Fantasy: Crystal Chronicles legte den Grundstein der Spin-off-Serie auf dem Gamecube. Und dieses Abenteuer könnt ihr in der Remastered Edition schon bald erneut erleben!

Switch

Final Fantasy: Crystal Chronicles ist das Produkt schwieriger Zeiten. Wir erinnern uns: 2001 erschien Final Fantasy: The Spirit Within, ein ambitionierter, animierter Kinofilm, der lose auf der Rollenspielreihe basierte. Die Technik war bahnbrechend, die Kosten immens. An den Kinokassen floppte der Streifen, Square erlitt herbe finanzielle Verluste und schloss das eigene Filmstudio, die geplante Fusion mit Enix wurde aufgeschoben. Square brauchte Kohle! Die Lösung: Man gründete eine Art Briefkastenfirma, um mit einem Spin-off – Final Fantasy war zu der Zeit ja auf Sonys Konsolen beheimatet, der Konzern war außerdem Teilhaber bei Square – auf Nintendos Gamecube Geld zu verdienen. Das Ergebnis war Final Fantasy: Crystal Chronicles, ein auf Mehrspielerunterhaltung fokussiertes Action-Rollenspiel, das 2003 in Japan und ein Jahr danach in Europa und Nordamerika erschien. 15 Jahre später (Square ist mittlerweile den Bund mit Enix eingegangen), steht die Remastered Edition des Abenteuers in den Startlöchern. Und The Spirit Within ist zwar immer noch ein Flop, inspirierte aber viele kreative Köpfe, unter anderem die Macher von Mass Effect.

Miasma, nein danke

Und nun zum Rollenspiel: Die Welt von Crystal Chronicles wird vom giftigen Miasma bedroht und nur die Substanz Myrrhe hilft in Kombination mit einem Kristallsplitter, den Nebel fernzuhalten. Als Mitglied einer Karawane zieht ihr in Crystal Chronicles herum, um ebendiese Myrrhe zu finden, die Schutz für die Bewohner des namenlosen Fantasy-Reiches verspricht. Zu Beginn der Reise entscheidet ihr euch für eine von vier Rassen, das Geschlecht und den Beruf eurer Eltern – all das wirkt sich natürlich auf eure Talente und Optionen im Kampf aus. Die menschenähnlichen Clavat sind magiebegabt und Abwehrspezialisten, Lilties setzen auf Nahkampf, die vogelartigen Yukies glänzen als Zauberer und die Selkies sind vor allem in Diebesfähigkeiten bewandert. Auf der Weltkarte besucht ihr Dungeons und Siedlungen.

Anstatt in rundenbasierten Auseinandersetzungen finden die Gefechte in Crystal Chronicles in Echtzeit statt. Ihr verknüpft Attacken zu Kombos und landet besonders harte Treffer, indem ihr den Angriffsknopf gedrückt

Kristalle schützen vor dem Einfluss des tödlichen Miasmas, das durch einen Meteoritenabsturz in die Welt gelangte und nun die ganze Welt bedroht.

Grafisch ist Crystal Chronicles Remastered Edition zwar recht stimmungsvoll umgesetzt, aber nicht unbedingt ein Beispiel für die beste Optik auf Nintendo Switch.

haltet. Dabei müsst ihr immer darauf achten, den Radius eures Kristalls, den die Karawane bei sich trägt, nicht zu verlassen, sonst erwischt euch das tödliche Miasma! So erwehrt ihr euch der Monster – und das nicht nur solo, sondern auch mit bis zu drei anderen Spielern im Team. Tatsächlich verfügte bereits die Urfassung von Crystal Chronicles über einen Multiplayerpart, allerdings haben diesen wohl nur die wenigsten Gamecube-Besitzer vollumfänglich genossen. Denn für das Zocken zu viert war ein Game Boy Advance als Controller erforderlich, der mit einem speziellen Kabel an die Konsole angeschlossen wurde – und zwar einer für jeden Mitspieler! In der Remastered Edition ist nur eine Internetverbindung (und natürlich Nintendo Switch Online) dafür nötig. Zu einem Offline-Mehrspielermodus wurde, zumindest so der aktuelle Informationsstand, kein Wort verloren. Dafür kann man online sogar mit der Konsolenverwandtschaft auf PS4 sowie iOS- und Android-Geräten plattformübergreifend spielen. Gemeinsam genießt ihr bestimmte Vorteile, etwa stärkere Magieattacken und andere Boni. Und es gibt noch mehr Neuheiten für alle, die das Original bereits kennen: Im Endgame warten frische Herausforderungen auf bis zu vier mutige Helden, etwa zusätzliche Dungeons inklusive Bossgegnern. Dazu kommen neue Musikstücke, Items, eine neue Synchronisation und weitere Story-Inhalte.

Grüße von den Eltern

Trotz der Besonderheiten von Crystal Chronicles versprüht das Spiel dennoch viel Final-Fantasy-Flair – das liegt teilweise an den Designs von Gegnern, die so bereits in Spielen der Hauptreihe vorkamen. Dennoch ist das Spiel weit genug von der Ursprungsserie entfernt, um diejenigen abzuholen, die mit Final Fantasy sonst vielleicht nicht warm geworden sind, etwa mit dem rundenbasierten oder dem ATB-Kampfsystem. Dazu kommen schöne, eigenständige Ideen wie etwa das Verhältnis zu den Eltern im Spiel. Wer ihnen regelmäßig schreibt und Geschenke schickt, erhält Zuwendungen zurück und bekommt Hilfe von den Erziehungsberechtigten. Wenn eure Eltern in der Schmiede arbeiten, lassen sie gelegentlich auch mal neue hilfreiche Ausrüstung für euch rüberwachsen!

Kein Optik-Meilenstein

Technisch bleibt Crystal Chronicles Remastered Edition der Vorlage recht treu, was allerdings auch bedeutet, dass ihr euch auf eine Grafik einstellen solltet, die nicht dem aktuellen Top-Standard entspricht. Gerade die Texturen wirkten in den gezeigten Spielszenen von der Tokyo Game Show 2019 wenig beeindruckend. Allerdings bleibt der niedliche Look der Charaktere und Gegner in der Neuauflage erhalten, sodass der Charme des Urspiels auch im Remaster aufkommt. Eigentlich sollte Crystal Chronicles bereits im Jahr 2019 wiedergeboren werden, ein paar Monate vor Ende des Jahres gab Square Enix allerdings bekannt, dass die Karawane erst im Januar 2020 losziehen wird. Solange am Ende eine gelungene Neuauflage herausspringt, sollte die zusätzliche, kurze Wartezeit in Ordnung gehen. **Katharina Pache**

Crystal Chronicles ist kein strikt lineares Spiel. Auf eurem Weg durch die Fantasy-Lande bereist ihr viele unterschiedliche Gebiete wie etwa diesen Pilzwald.

Das giftige Miasma bedroht die Welt. Siedlungen schützen sich durch Kristalle vor der tödlichen Aura. Doch sie benötigen Myrrhe, um die Kristalle aufzuladen.

Gemeinsam stellt sich die Karawane auch großen Obermotzen wie diesem hier in diversen Dungeons.

MEINUNG
Katharina Pache

„Endlich kann ich Crystal Chronicles im Mehrspielermodus erleben!“

Ich weiß noch, wie ich mich damals über die Mehrspielerfunktionen geärgert habe. Wieso das nicht auch ganz normal mit Controllern funktioniert hätte, kann ich mir nicht erklären. Gut, dass das Remaster nicht mehr auf solche kundenfeindlichen Features setzt. Aber: Wieso wurde noch nicht bekanntgegeben, dass es einen Offline-Mehrspielerpart geben wird? Ich hoffe doch sehr, dass dies noch bestätigt wird, denn auch wenn es damals wegen Hardware-Aufwand nur bei einem Bruchteil der Abenteurer funktioniert hat, war es doch ein wichtiger Teil von Crystal Chronicles. Nun, warten wir eben mal ab. Jedenfalls, auch wenn mich die Neuauflage optisch alles andere als aus den Socken haut (sorry, ich spiele gerade The Witcher auf der Switch), freue ich mich, ein weiteres Mal mit einer Karawane auf die Suche nach Myrrhe zu gehen. Ich weiß noch, dass ich damals ein wenig mit Einstiegsschwierigkeiten kämpfen musste, das kann aber auch daran liegen, dass ich noch nicht so viel Erfahrung mit japanischen Rollenspielen hatte. Ich überlege schon, für welche Rasse ich mich dieses Mal entscheide. Ich glaube, es wird aber am Ende doch wieder ein Yukie – deren Design hat mir schon damals sehr gefallen!

INFOS

Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Termin:	23. Januar 2020

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 06. November 2019.

Nintendo Switch

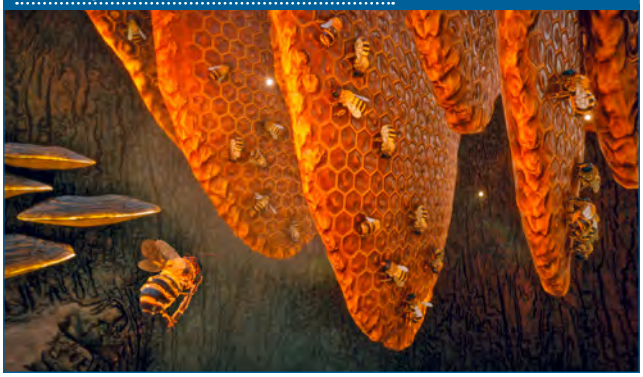
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeternoblade 2	Corecell Technology	Herbst 2019
Alien: Isolation	Sega	2019
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
Assassin's Creed: The Rebel Collection	Ubisoft	06. Dezember 2019
Asterix & Obelix XXL3: Der Kristall-Hinkelstein	Microids	21. November 2019
Atelier Dusk Trilogy Deluxe Pack	Koei Tecmo	14. Januar 2020
Avicii Invector	Wired Productions	Frühjahr 2020
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
Bee Simulator	BigBen	14. November 2019
Big Pharma	Klabater	05. Dezember 2019
Blacksad: Under the Skin	Microids	25. November 2019
C		
Call of Juarez: Gunslinger	Square Enix	10. Dezember 2019
Chains of Fury	Gaming Factory S.A.	Herbst 2020
Civilization 6: Gaterhing Storm & Rise and Fall	2K Games	22. November 2019
Crosscode	Deck13 Interactive	2019
D		
Darksiders Genesis	THQ Nordic	2020
Dauntless	Phoenix Labs	Winter 2019
Dead End Job	Headup Games	13. Dezember 2019
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Toybox	2020
Doom 64	Bethesda	2020
Doom Eternal	Bethesda	2020
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	03. Januar 2020
E		
Earthnight	Cleaversoft	03. Dezember 2019
Electric Super Joy	Hard Copy Games	Nicht bekannt
Endling	HandyGames	2021
F		
Farming Simulator	Focus Home Int.	03. Dezember 2019
Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered	Square Enix	23. Januar 2020
G		
Gear Club Unlimited 2: Porsche Edition	Microids	14. November 2019
Gods & Monsters	Ubisoft	2020
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	2019

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
I		
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2019
Ion Fury	3D Realms	2019
Ira	Ore Creative	2019
L		
Last Encounter	Exordium Games	2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Lost Ember	Mooneye Studios	2020
M		
Magic Twins	Flying Beast Labs	2020
Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Mighty Fight Federation	Komigames	2020
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/2020
Monster Energy Supercross 3: The O.V.G.	Milestone	04. Februar 2020
Mosaic	Raw Fury	Frühjahr 2020
My Hero One's Justice 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
N		
Narcos: Rise of the Cartels	Curve Digital	21. November 2019
Neverwinter Nights: Enhanced Edition	Skybound Games	06. Dezember 2019
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
O		
Overwatch 2	Blizzard Entertainment	Nicht bekannt
P		
Pokémon Schwert & Pokémon Schild	Nintendo	15. November 2019
Protoform	Circle Entertainment	2019
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Rogue Company	Hi-Rez Studios	2020
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
S		
Shantae 5	WayForward	2019
Silver Chains	HeadUp Games	Winter 2019
Sir Eatsalot	Eastasiasoft	Januar 2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	THQ Nordic	2020
Squadron 51	Loomiarts	2019
Still There	Iceberg Interactive	20. November 2019

BEE SIMULATOR (SWITCH)

Hersteller: BigBen | **Genre:** Simulation | **Termin:** 14. November 2019



ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS (SWITCH)

Hersteller: Nintendo | **Genre:** Simulation | **Termin:** 20. März 2020

Nintendo Switch Fortsetzung

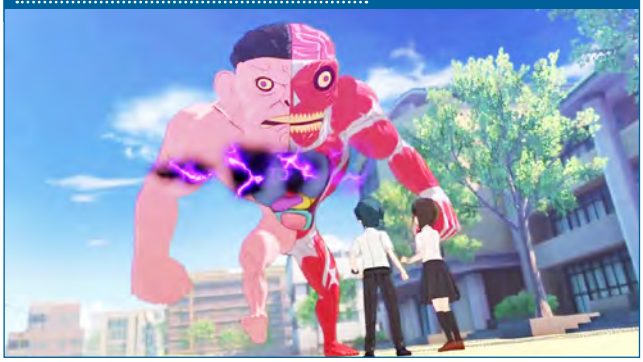
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2019
The Drifter	Powerhoof	Nicht bekannt
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	Herbst 2019
The Oterman Empire	Tri-Heart Interactive	2020
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	März 2020
The Touryst	Shin'en Multimedia	21. Nov. 2019
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore	Nintendo	17. Januar 2020
Towaga 2	Forever Entertainment	Herbst 2019
Trials of Mana	Square Enix	24. April 2020
Two Point Hospital	Sega	2020
V		
Vampire: The Masquerade – C.o. New York	Draw Distance	Frühjahr 2020
W		
Warborn	Raredrop Games	2020
Warriors Orochi 4 Ultimate	Omega-Force	Februar 2020
What the Golf?	Triband	2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
X		
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Nintendo	2020
XIII	Microids	2020
Y		
Yo-kai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Level-5	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
The Legend of Zelda	Nintendo	2020

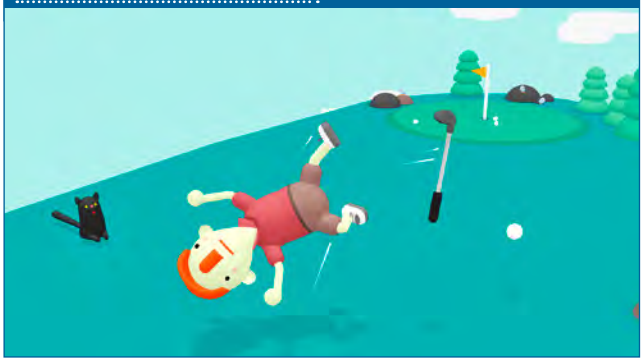
YO-KAI WATCH 4 (SWITCH)

Hersteller: Level-5 | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** Nicht bekannt



WHAT THE GOLF? (SWITCH)

Hersteller: Triband | **Genre:** Adventure | **Termin:** 2019



Katha freut sich auf

CHILDREN OF MORTA

Ich habe ein Herz für Indie-Spiele, insbesondere für Rogue-lites und Rogue-likes. Deshalb kann ich Children of Morta für Switch kaum abwarten!

Die Nintendo-Zocker müssen sich mal wieder etwas länger gedulden, auf PC kann man Children of Morta schon seit einigen Wochen erleben. Das Pixeloptik-Indie-Spiel bedient sich großzügig bei Titeln wie The Binding of Isaac (das ich bekanntermaßen sehr liebe), Risk of Rain (auch gut) und Rogue Legacy (ist in Ordnung), während es eine ernste Geschichte rund um die Bergson-Familie erzählt. Fast jedes Mitglied der Sippe kann man spielen, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Talenten. Da gibt es einen Nahkämpfer, eine Bogenschützin, eine Magierin und so weiter. Sie alle haben außerdem kleine Talentbäume, mit deren Hilfe man ihre Fähigkeiten verbessert, und dank des Wechsels zwischen den Helden werden die Kämpfe so schnell nicht langweilig. Typisch Rogue-lite und Rogue-like werden die Dungeons zufällig generiert, sodass kein Durchgang dem anderen gleicht, starke Ähnlichkeiten gibt es laut Kollege Felix Schütz, der die PC-Fassung bereits in unserem Schwestermagazin PC Games getestet hat, aber schon. Zwar findet ihr in Children of Morta keine neuen Waffen oder Kram für euer Inventar, dafür aber wertvolle Schätze, die euch schöne Vorteile verschaffen, etwa Giftschaden, eine kleine Begleiterdrohne oder gar die Regeneration von Lebenspunkten.

Das Indie-Game klingt auf jeden Fall so, als wäre es der nächste Zeitfresser, der mich auf der Switch immer wieder zu noch einer Runde motiviert. Die Pixeloptik ist zwar sicher nicht jedermanns Sache, mir gefällt sie aber überaus gut. In der nächsten Ausgabe können wir vermutlich den Test zum Indie-Game liefern, es erscheint am 20. November 2019 mit etwas Verspätung endlich auch auf Nintendo Switch.

Katharina Pache

BLACK FRIDAY

BIS ZU

20%

RABATT!

28. NOVEMBER, 17 UHR

WWW.ALTERNATE.DE/BLACKFRIDAY

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

hp

Microsoft

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | info@alternate.de

WUNSCH-PC KONFIGURIEREN:

50€

RABATT AUF DIE BAUPAUSCHALE!

Bestellhotline: Mo-Fr 8-19 Uhr, Sa 9-14 Uhr

06403 - 90 50 40

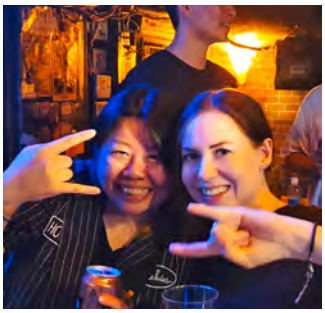
ALTERNATE

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten.

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)



Spielt gerade: Cat Quest 2, The Witcher 3, Doraemon: Story of Seasons

Sieht gerade: den Eichhörnchen beim Nüssesammeln zu

Liest gerade: ein paar alte Comics

Und sonst: Habe endlich mal Over the Garden Wall angesehen. Eine nette kleine Cartoon-Serie. Als Kind hätte sie mir aber garantiert Angst gemacht! Als ich noch ganz klein war, habe ich tatsächlich mal von einer Folge Ren & Stimpy Albträume bekommen. Und von den Simpsons.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: Luigi's Mansion 3

Sieht gerade: Joker

Schreibt gerade: endlich wieder mal!

Und sonst: Falls sich jemand wundert: Nein, das auf dem Bild bin nicht ich und das ist auch nicht Donald Trump (trotz verblüffender Ähnlichkeit), das ist mein neuer Mitbewohner Herbert. Da ich diese Zeilen schreibe, wohnt er glücklich und zufrieden am Terrassentisch. Ich bin überzeugt, das wird auch für immer so bleiben, wenn er aufhört, sich nur von Kerzen zu ernähren!

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario Maker 2

Sieht gerade: Modern Family: Staffel 9

Hört gerade: The Jordan Harbinger Show

Und sonst: Anfang Oktober hatte ich ein paar Tage frei, Ende Oktober eine Woche Urlaub – so kann es doch öfters laufen! Die Masse an Mails, die sich dabei jedes Mal im Posteingang ansammelt, ist aber immer wieder ein Graus. Immerhin stehen aktuell viele spannende Games, aber auch Filme, Serien und Co. auf dem Programm. Super für entspannte Sonntage!

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Drachenzähmen leicht gemacht 2. Schlecht, aber mit Ohnezahn!

Sieht gerade: einen Spongebob-Marathon in seinem Hotelzimmer

Liest gerade: Klimastabiler Waldumbau: Es leben Buchen, Eichen, Kastanien.

Und sonst: Eigentlich wollte ich heute meine erste Nacht im England-Urlaub verbringen, leider hat die Deutsche Bahn aber dermaßen ins Klo gegriffen, dass ich in Köln überwintern musste. Schauen wir uns halt den Dom bei Nacht an <3.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Paul McCartney – Ram, Frank Zappa – Zoot Allures, Sudan Archives – Athena, Yoko Ono – Plastic Ono Band, Kim Gordon – No Home Record, John Coltrane – Blue World, Baroness – Gold & Grey

Sieht gerade: Zombieland 2

Liest gerade: Tot Taylor – The Story of John Nightly, Stephen Greenblatt – Der Tyrann

Und sonst: Es wird kälter und früher dunkel.

FELIX SCHÜTZ (36, Redakteur)

Spielt gerade: Luigi's Mansion (3DS), Valfaris (PC), Detroit (PS4) und in Kürze auch Star Wars Jedi: Fallen Order (PS4)

Sieht gerade: sehr viel Star Trek: TNG

Liest gerade: Asterix #38 und mal wieder die komplette Reihe Transmetropolitan.

Und sonst: Hoffe sehr, beim diesjährigen Black Friday halbwegs günstig an eine Switch (neues Modell) zu kommen. Würde diesen Winter doch ganz gerne Luigi's Mansion 3 und Link's Awakening spielen.

Verabschiedet sich: bis ins nächste Jahr!

MARIUS HEISE (23, Praktikant)

Spielt gerade: hauptsächlich Gesellschaftsspiele mit meinen Mitbewohnern

Sieht gerade: dem Ende seines Praktikums entgegen

Liest gerade: James Joyce: Portrait

Und sonst: Ich schreibe das hier gerade am letzten Tag meines Praktikums. Komisches Gefühl, nach drei Monaten Routine einfach nicht mehr da zu sein … hat auf jeden Fall viel Spaß gemacht, werde das Team echt vermissen. In diesem Sinne: Vielen Dank fürs Lesen! Bis irgendwann?

MARCO KILIAN (20, Praktikant)

Spielt gerade: zu viel und gleichzeitig zu wenig FIFA 20

Sieht gerade: How I Met Your Mother … mal wieder

Fragt sich: ob langsam die Zeit für den ersten Lebkuchen gekommen ist

Und sonst: Joa, irgendwie ist November immer so ein trister Monat. In der Früh ist es a*schkalt, die Sonne sieht man auch sehr selten und Weihnachtsstimmung mag noch keine aufkommen. Immerhin erscheint RDR2 endlich für den PC!

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Luigi's Mansion 3	The Witcher 3: Wild Hunt	The Witcher 3: Wild Hunt	Luigi's Mansion 3
FLOP-TITEL	Little Town Hero	Little Town Hero	Little Town Hero	-

Luigi's Mansion 3 (Switch)

∅ Wertung: 9 // Test S. 24

Ach, ist das putzig! Ach, sieht das gut aus! Ach, ist das albern und lustig! Während des Testens von Luigi's Mansion 3 kam ich aus dem seligen Grinsen gar nicht mehr raus. Für mich ist der Hotelausflug der bisher beste Teil der Reihe, nur knapp, aber doch vor dem Erstling für den Gamecube. **9**

Auch wenn er mir spielerisch etwas zu seicht war, habe ich den zweiten Teil auf dem 3DS richtig genossen! Sollte ich jemals eine Switch besitzen, wird Luigi's Mansion 3 garantiert eines der ersten Spiele, die ich mir besorge. Bis dahin hole ich aber endlich mal Teil 1 auf dem 3DS nach. **9**

Ich finde gut, dass Lukas den Test gemacht hat. Denn ich kann Luigi's Mansion 3 so entspannt und zum Privatvergnügen daheim auf dem Sofa erleben. Der erste Teil hat mir schon damals gut gefallen, und was ich von Nummer drei gesehen habe, verspricht klasse Unterhaltung. **9**

Schon die ersten beiden Spiele der Reihe waren ein großer Spaß, Teil 3 für die Switch legt meinem Geschmack nach definitiv noch mal einen obendrauf! Wie auch Katha bin ich froh, dass Lukas das Spiel getestet hat, denn so kann ich Luigi's Mansion 3 ganz in Ruhe genießen. **9**

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition (Switch)

∅ Wertung: 9 // Test S. 30

Da muss ich wohl leider aus dem allgemeinen Jubel ausscheren und gebe dem Open-World-Abenteuer „nur" eine 7. Ich kann nicht einmal genau sagen, warum, aber mich hat das Hexer-Abenteuer nie gepackt, weder auf den anderen Plattformen noch auf der Switch. Man möge mir verzeihen. **7**

Für mich ist und bleibt der dritte Witcher eines der besten, packendsten Abenteuer aller Zeiten, auch auf der Switch: Die technische Umsetzung ist beeindruckend, die abgespeckte Grafik stört mich kein bisschen. Zusammen mit Divinity 2 absolute Pflicht für Rollenspiel-Fans! **10**

Ein atemberaubendes Spiel, das ich immer noch sehr liebe, in einer gelungenen Umsetzung für Nintendo Switch. Was will man mehr? Ich werde ein weiteres Mal Velen, Toussaint, die Skellige-Inseln und so weiter besuchen, weil es dort einfach immer schön ist. Auch in 540p. **10**

Bis zur Ankündigung der Complete Edition für die Switch war The Witcher für mich höchstens ein Thema, weil Netflix eine Serie dazu produziert. Völlig zu unrecht, wie ich nun weiß! Immer wieder beeindruckend, wie es solch gigantische Spiele auf diese kleine Konsole schaffen. **9**

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Tokyo 2020 (Switch)

∅ Wertung: 6,5 // Test S. 34

Nun ja, es ist halt das nächste Mario-&-Sonic-Olympia-Spiel. Viel gibt es dazu nicht zu sagen. Es erfüllt seine Aufgabe, es sieht nett aus und es verzichtet im Vergleich zu vielen der Vorgänger dankenswerterweise auf Bewegungssteuerungspflicht. Ich bleibe aber lieber bei Smash Bros. Ultimate. **6**

Da ich weder mit dem blauen Igel (sorry, Sega!) noch mit Sport noch mit Tokio irgendwas anfangen kann, ist mir das Spiel – Überraschung! – ziemlich egal. Soll nicht heißen, es wäre schlecht! Aber für mich ist das einfach nichts. Nur Fußball und Autos finde ich noch uninteressanter. **6**

Mario & Sonic liefern mal wieder eine ordentliche Spielesammlung mit Sporthematik ab, diesmal mit einem netten Retro-Feature. Wird sicher mal in einer größeren Runde ausprobiert, aber ob ich es auf die Dauer auf der Switch in Benutzung habe? Eher nicht. Bin auch kein Sport-Fan. **7**

Sportspielsammlungen sind ja eine wirklich nette Sache, aber nichts, was ich unbedingt brauche. Das neue Mario & Sonic ist jedoch wirklich schön gemacht und die optionale Retro-Optik ein ansprechendes Gimmick. Für lokalen Multiplayer bevorzuge ich aber Mario Kart oder Mario Party. **7**

Ring Fit Adventure (Switch)

∅ Wertung: 8 // Test S. 46

Ne volle 10 für Ring Fit Adventure? Ja tatsächlich – nicht, weil es ein sonderlich herausragendes Spiel wäre, aber weil es ein wirklich hervorragendes Trainingsprogramm ist. Ich habe es inzwischen in meinen Tagesrhythmus eingebaut und es ist so viel mehr als nur ein Fitness-Zeitvertreib. Toll! **10**

Wer mich von der Seite anschaut, dürfte erkennen, dass Sport und ich nur selten im gleichen Satz vorkommen. Einzige Ausnahme: Privat steig ich ganz gerne auf den Crosstrainer (und mein Rücken sagt mir, dass es dafür wieder höchste Zeit wäre!) Trotzdem: Ring Fit Adventure finde sogar ich interessant! **7**

Das neue Wii Fit? Wird sich zeigen, wenn die Preise explodieren! Ich bin ja kein Hochleistungssportler wie Lukas und gehe „lieber" ins Fitnessstudio, als daheim vor dem Fernseher zu schwitzen. Die Idee gefällt mir aber und die Umsetzung scheint tatsächlich zum Training zu taugen. **7**

In sportlicher Hinsicht bevorzuge ich persönlich zwar ganz klar Fitnessstudio nebst Laufen – wie Ring Fit Adventure Pilates-Training „gamifiziert", finde ich dennoch absolut super. Einige meiner eigentlich unsportlichen Freunde kommen durch das Game richtig ins Schwitzen, genial! **8**

Trine 4: The Nightmare Prince (Switch)

∅ Wertung: 8 // Test S. 48

Ich habe die Existenz der Trine-Spiele bisher nur am Rande mitbekommen und mit Teil 4 das erste Mal selbst Hand angelegt. Der 2D-Hüpfer mit Rätseleinschlag macht richtig Laune, sodass ich den Vorgängern vielleicht auch mal eine Chance geben werde, wenn ich die Zeit dazu finde. **8**

Nach dem schwachen dritten Teil bin ich froh, dass die Serie wieder zu alter Stärke zurückfindet. Auch wenn ich schon bei Trine 2 damals das Gefühl hatte, dass das schlichte Spielkonzept etwas auf der Stelle tritt: Nightmare Prince macht Spaß und sieht wie immer wunderschön aus. **8**

Trine 4 ist ein hübsches Spiel mit schön gestalteten Puzzles. Ist in seiner Gesamtheit vielleicht nicht weltbewegend, aber das muss ja nicht jeder Titel sein! Dementsprechend stört mich auch nicht, dass ich die Charaktere und Story wenig interessant finde. Macht trotzdem Spaß. **8**

Von den Trine-Spielen habe ich zum ersten Mal auf der Gamescom 2019 etwas gehört, weil ich dort einen Termin zum neuen Trine 4 hatte. Und tatsächlich: Das sind ja richtig gute Spiele! Optisch macht das Game was her, aber auch die Fähigkeiten der Figuren sorgen für Spielspaß. **8**

LUIGI'S MANSION 3

Action-Adventure Nachdem er in zwei Spielen bereits mehrere Villen von ihren geisterhaften Bewohnern befreit hat, erwartet Marios Bruder in Luigi's Mansion 3 sein bisher größter Horrortrip: Es gilt, ein ganzes Hotel von allerlei spektralen Unholden zu befreien!

N-ZONE AWARD 9/10

N-ZONE AWARD GRAFIK

Zu Beginn herrscht noch eitel Sonnenschein. Welche Schrecken im Hotel wirklich warten, zeigt sich erst, als die Nacht über unsere Helden hereinbricht.

It's-a me, Mario! Moment, nein, stimmt ja gar nicht! In Luigi's Mansion 3 ist nicht der berühmteste Klempner der Welt am Start, sondern sein grün gewandeter Bruder tritt wieder einmal ins Rampenlicht! Nach unfreiwilligen Horrortrips in eine respektive mehrere Villen in Luigi's Mansion und Luigi's Mansion 2 wird diesmal deutlich mehr als zuvor aufgefahren: Ein ganzes Hotel wird von üblen Spukgestalten heimgesucht und es liegt an Luigi, dem Treiben ein Ende zu bereiten und die vom bösen König Buu Huu entführten Mario, Peach und drei Toads zu befreien. Mit diesen wenigen Worten haben wir tatsächlich auch schon die ganze Geschichte des Abenteuers zusammengefasst. Nein, wie im Pilzkönigreich bis auf wenige Ausnahmen üblich, wird auch hier in Sachen komplexe Erzählung nicht wirklich auf die Pauke gehauen. Spoiler: Am Ende rettet Luigi alle seine Freunde. Huch! Allerdings, was den Humor inklusive kompetent umgesetzten Slapsticks, die charmante Weltgestaltung und die Atmosphäre angeht, macht dem Spiel wie schon den Vorgängern niemand was vor! Das fängt bei den sehr gut geschriebenen (nicht vertonten) Dialogen voller Wortwitz an, reicht über allerlei schräge Momente und zeigt sich vor allem im Situationshumor. Luigi reagiert extrem ulkig auf die Geschehnisse um sich herum und obwohl oder gerade weil viele Sequenzen gänzlich ohne Dialoge auskommen, mussten wir während des Spiels mehr als einmal laut lachen! Luigi war zudem schon immer der deutlich nuancierter geschriebene der beiden Klempnerbrüder und die Furcht, die er quasi durchgehend während seines Hotelaufenthalts verspürt, zeigt sich wunderbar in seiner extrem ausdrucksstarken Mimik und den brillanten Animationen. Seine Mitstreiter und Widersacher können sich in dieser Hinsicht aber ebenfalls sehen lassen! Doch nicht nur die Animationen sind toll, generell ist Luigi's Mansion 3 ein echter Augenschmaus. Wir gucken immer aus einer festen Perspektive auf

Wie in den beiden Vorgängern steckt natürlich wieder einmal König Buu Huu hinter den geistreichen Geschehnissen – er ist für Luigi, was Bowser für Super Mario ist!

Im Vergleich zu den Vorgängern müssen wir uns oft deutlich größeren Gegnerscharen stellen als bisher. Da kommen die neuen Kampffähigkeiten ja gerade recht!

Die verschiedenen Bossgeister unterscheiden sich bezüglich des Anspruchs, kommen aber allesamt mit viel Charme daher.

die verschiedenen Räume des Hotels und die Entwickler nutzen diesen Umstand geschickt, um das Hotel wie ein riesiges Diorama voller kleiner Details wirken zu lassen. In jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken, aufgewirbelter Staub erfüllt die Luft, wenn wir an ewig nicht mehr angerührten Objekten vorbeilaufen und sehr gute Licht-, Feuer- und Wassereffekte erfüllen die Orte mit Leben. Man nehme den Fakt hinzu, dass der Spaß durchgehend ruckelfrei läuft und fertig ist eines der hübschesten Spiele für die Nintendo Switch!

Hotel Luigi

Einziger Wermutstropfen in dieser Hinsicht: Manchmal leidet die Übersicht unter der starren Kameraperspektive. In einigen Momenten durchaus gewollt, wenn etwa ein Durchgang bewusst verborgen ist und durch Umgebungshinweise entdeckt werden muss. An anderen Stellen rennt man aber auch mal etwas ratlos herum, weil Objekte und Umgebung ineinander übergehen und der Weg nicht gut zu erkennen ist. Das ist aber nur ein kleiner Makel und angesichts der sonstigen technischen Qualitäten verschmerzbar. Dankenswerterweise steht die relativ sparsam genutzte, aber die Atmosphäre sehr kompetent unterstreichende Musik nicht hinten an. Vor allem aber sind es die Soundeffekte, welche den humorvollen Horror perfekt ergänzen; seien es nun Luigis je nach Untergrund unterschiedliche Schrittgeräusche, das unterhaltsame Gegacker der Geister, natürlich wieder einmal Luigis inzwischen ikonische „Mario!“-Schreie und einfach das Knarren und Knarzen des Hotels. So doof das bei einem völlig überzeichnet gestalteten Cartoon-Gebäude klingt: Die Spielwelt wirkt wie ein echter Ort! Und ein ganz schön abwechslungsreicher – nur die ersten paar Etagen entsprechen dem, was man sich von einem Hotel erwarten würde. Da laufen wir durch Gästezimmer, einen Gastronomiebereich und die Lobby. Je höher wir im Hotel gelangen – unser Ziel ist wenig überraschend das oberste Stockwerk –, desto kreativer werden die Orte, die wir erkunden. Eine Etage mag uns an einen Strand nebst angehängtem Geisterschiff schicken, eine in eine Diskothek, eine andere in eine Wüste samt thematisch passender Pyramide voller Mumien, und wieder eine an ein völlig durchgeknalltes Filmset. Es ist beeindruckend, wie viel Varianz hier geboten wird! Klar, mit der Hotelthematik haben diese Abschnitte im Grunde nichts zu tun. Aber sie sorgen für jede Menge Spielspaß und das ist ja wohl das Wichtigste. Schön auch, dass wir jederzeit frei zwischen den verschiedenen Stockwerken wechseln können, sobald wir sie freigeschaltet haben. Vorbei sind die Zeiten der nervigen und auf Handheld-Bedürfnisse hin getrimmten missionsbasierten Erkundung aus Luigi's Mansion 2, die uns regelmäßig aus dem Geschehen riss! Nicht ganz so zusammenhängend wie die Map des ersten Spiels, bei Weitem nicht so zerstückelt wie die Spielerfahrung in der Fortsetzung – der dritte Gruseltrip findet hier zum Glück die richtige Balance.

Zum Aufzugsknopf drängt, am Aufzugsknopf hängt doch alles. Wir müssen die leuchtenden Schönheiten den diversen Bossen entreißen, um im Hotel voranzukommen.

Satte 102 Juwelen warten als primäre Sammelgegenstände darauf, von uns ergattert zu werden. Einige davon sind wirklich gut versteckt und das Suchen macht Laune.

Die Animationen und Mimik von Freund und Feind, allen voran Luigi selbst, sind über jeden Zweifel erhaben. Generell ist Luigi's Mansion 3 ein grafischer Leckerbissen.

Fluigi kann jederzeit auf Knopfdruck herbeigerufen und optional von einem zweiten Spieler kontrolliert werden. Der Koop bringt wenige Vorteile, macht aber Spaß.

Schreck weg dank Schreckweg

Jedoch, schlussendlich können Atmosphäre und Weltgestaltung ein Spiel nur teilweise tragen. Auch spielerisch muss es überzeugen. Und das tut Luigi's Mansion 3 – zumindest größtenteils. Mit einer neuen Iteration unseres bewährten Geister-Staubsaugers Schreckweg ausgestattet, machen wir uns auf, das Hotel von allerlei Geisterwesen zu befreien. Wir saugen noch mehr als je zuvor alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist und können manche Räume auf diese Weise quasi völlig leerräumen. So finden wir Geld, mit dem wir uns in einem Shop allerlei hilfreiche Items wie Wiederbelebungs-Knochen kaufen können sowie Herzen zum Auffüllen unserer Energie. Vor allem aber geht es mit dem Schreckweg eben den Spukgestalten an den Kragen. Wie bisher müssen wir die Geister dafür mit der Taschenlampe anstrahlen und sie dann in unseren Staubsaugerbeutel befördern. Die Gefechte gehen deutlich schneller vonstatten als bisher – das liegt an einer neuen Funktion, die es uns erlaubt, Geister zu packen und durch die Gegend und sogar auf andere Feinde zu schleudern. Cool: Durch dieses Feature treten wir nun auch gegen deutlich

GRUPPENHORROR ABSEITS DES HOTELS – DER MEHRSPIELERMODUS

In Luigi's Mansion 3 darf nicht nur allein und im Koop gegruselt werden, neben der Kampagne stehen auch diverse separate Mehrspielermodi zur Verfügung. Wir stellen sie vor.

Kooperativ darf man in Luigi's Mansion 3 sowieso jederzeit ran, wenn auch nur lokal – Fluigi macht's möglich. Aber auch abseits der Kampagne wartet der Gruseltrip mit Mehrspieleroptionen auf. Ebenfalls nur lokal verfügbar, also mit anderen Teilnehmern im selben Raum, ist der sogenannte Polterpark. Hinter diesem Namen verstecken sich drei kompetitive Minispiele für bis zu acht Teilnehmer. In denen gilt es, Geister für Punkte einzusaugen, mit Kanonenkugeln auf Zielscheiben zu feuern und mithilfe eines Schwimmreifens in einem Pool Münzen einzusammeln und Minen auszuweichen. Nett, aber belanglos – mehr als ein paar Runden lang wird der Polterpark wohl nur die wenigsten Spieler beschäftigen. Deutlich mehr Fleisch steckt im Wirrwarrturm, ebenfalls für acht Teilnehmer und auch online spielbar. Hier treffen wir in verschiedenen Stockwerken des titelgebenden Turms aufeinander und müssen diverse Aufgaben lösen. Wir müssen etwa Geister fangen oder Toads retten. Eine nette Idee, vor allem, da man einerseits zusammenarbeitet, andererseits aber auch jeder der beste Ghostbuster sein will. Trotzdem ist der Wirrwarrturm nichts, mit dem man sich allzu lange beschäftigen dürfte, dafür ist das Gameplay zu belanglos. Wegen der Mehrspielermodi sollte sich also niemand Luigi's Mansion 3 zulegen. Als netter Bonus taugen sie aber trotzdem allemal.

Der Modus „Wirrwarrturm" bietet eine Art Hordenmodus. Es gilt, auf verschiedenen Turmetagen Aufgaben wie Geister fangen oder Toads retten zu absolvieren.

Im Minispiel „Kanonade" müssen wir eine Kanone laden und anschließend Zielscheiben treffen. Geister, welche die Kugeln stehlen, sorgen dabei für Chaos.

Das Minispiel „Geisterjagd" kommt dem Gameplay des Hauptspiels recht nahe. Geister einsaugen, Punkte sammeln und hoffentlich besser als die Konkurrenz sein!

Die „Pool-Münzjagd" ist von einem der Bosskämpfe aus der Kampagne inspiriert. Hier müssen wir an „Bord"eines Schwimmreifens Münzen sammeln.

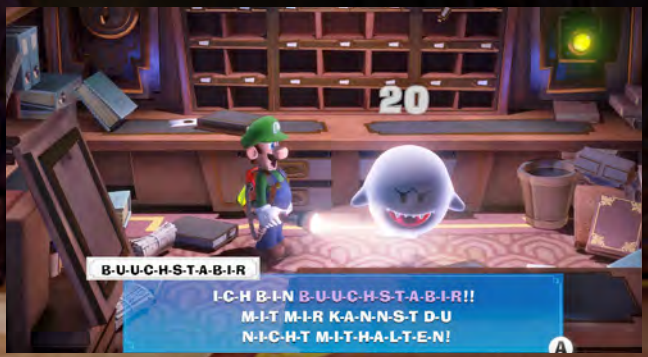
Die verschiedenen Räume des Hotels wirken wie hübsche Dioramen und glänzen zudem mit teilweise wunderschönen Effekten.

größere Gegnergruppen an als in den Spielen zuvor. Vor allem aber sorgen die Bosskämpfe für helle Freude. Jedes Stockwerk des Hotels wird von mindestens einem besonders mächtigen Geist beherrscht, welcher am Ende des Abschnitts um einen der Aufzugknöpfe erleichtert werden muss. Beim 3DS-Vorgänger beschwerten wir uns, dass die sogenannten Portraitgeister aus dem Erstling nicht mehr mit an Bord waren und abseits sehr seltener Endgegner lediglich die immer gleichen Gespenster bezwungen werden mussten. Die Etagen-Bosse sind ein würdiger Ersatz für die Portraitgeister, erfordern, dass wir mit mehr Strategie als „draufleuchten und einsaugen" aufwarten und sind vor allem wunderbar gestaltet. Besonders die Endgegner-Spukmonster auf der Läden- und der Filmstudio-Etage haben es uns durch ihr humorvolles Design und die tollen Kämpfe angetan!

Gameplay, das flu(igi)tscht

Unser Staubsauger ist aber nicht nur in Auseinandersetzungen, sondern auch beim Erkunden des Hotels unser Helferlein Nummer eins. Wir können saugen und blasen, seine Düsen nutzen, um einen kleinen Sprung auszuführen, und einen Pümpel samt angehängtem Seil aus ihm abfeuern, der an bestimmten Objekten kleben bleibt und dann in Kombination mit dem Schreckweg zum Herumschleudern diverser Gegenstände genutzt werden kann. Diese Funktion ist auch oft in Kämpfen vonnöten, um etwa Geistern ihre Schilde zu entreißen. An manchen Stellen können wir unseren Sauger sogar an Steckdosen anschließen und dann mit einer Extraportion Power ganze Räume auf einmal wegsaugen! Weiterhin können wir mit unserer Leuchte einen hellen Lichtschein abgeben, der etwa bestimmte Schalter aktiviert und mit einer weiteren, speziellen Taschenlampe unsichtbare Gegenstände sichtbar machen. All unsere Fähigkeiten in Kombination werden für kreative Rätsel genutzt, manchmal solche, die zum Vorankommen notwendig sind, manchmal im Rahmen optionaler Aufgaben. Da gilt es dann, über 100 Juwelen, Verstecke mit besonders viel Geld und ab einem bestimmten Zeitpunkt Buu Huus ausfindig zu machen. Stets mit offenen Augen durch die Gegend zu gehen, ist unabdingbar, vor allem, da sehr oft alleine durch die Umgebung schon Hinweise auf das richtige Vorgehen gegeben werden. Oft genug ist für die Lösung die vielleicht größte spielerische Innovation des Abenteuers vonnöten: Fluigi! Der kam bereits im Remake des ersten Luigi's Mansion für den 3DS zum Einsatz, war dort aber nicht mehr als ein Anhängsel, um den Koop-Modus zu ermöglichen. Im neuen Horrortrip kommt Luigis aus grünem Glibber bestehender Kopie deutlich mehr Bedeutung zu. Weiterhin ermöglicht sie es, das komplette Spiel zu zweit zu erleben. Das macht Laune, auf jeden Fall mehr als die kompetitiven Multiplayermodi (siehe Extrakasten). Einen großen Vorteil bringt der Koop aber nicht mit sich – Luigi's Mansion 3 ist so oder so eine ziemlich einfache Angelegenheit. Aber auch alleine können wir Fluigi jederzeit an unsere Seite rufen. Er kann durch Gitter hindurchgehen, durch Röhren rutschen und mehr. Es ist sogar möglich, Luigi und Fluigi gleichzeitig an verschiedenen Stellen zu positionieren, um etwa zwei Schalter auf einmal zu betätigen. Fluigis Fähigkeiten werden wirklich ständig genutzt, ohne dass sich das Feature nervig oder aufgesetzt anfühlen würde. Schön!

Die Düsterlampe aus dem zweiten Teil ist zurück und erlaubt es uns, unsichtbare Gegenstände sichtbar zu machen. Nur, wer sich gut umschaut, findet alle Geheimnisse!



In Sachen Wortwitz und generell Humor ist Luigi's Mansion wieder einmal hervorragend gelungen. Mehr als einmal mussten wir während des Spielens laut lachen.

Wer sich gut umsieht, verfügt am Ende der Geschichte über Massen an Reichtümern in Form von Gold, Münzen und Geldscheinen.

Hochqualitative Horrorshow

Allerdings, so viel Spaß all das auch macht und so kreativ manche Aufgabenstellungen sind, stellt sich manchmal doch ein Déjà-vu-Gefühl ein. Das erste Luigi's Mansion war spielerisch im Grunde sehr dünn, was angesichts der sehr kurzen Spielzeit aber nicht ins Gewicht fiel. Luigi's Mansion 3 hat bezüglich des Gameplays viel mehr zu bieten, schlussendlich läuft aber alles auf herumlaufen und Zeug einsaugen hinaus. Dadurch ergibt sich irgendwann wohl oder übel eine gewisse Routine, gerade angesichts der sehr langen Spielzeit von etwa 15 bis 20 Stunden – je nachdem, wie gründlich man beim Erforschen ist. Es hilft auch nicht, dass diese beeindruckende Spielzeit an einigen Punkten durch nur mäßig spaßige Sammelquests erreicht wird, die uns in bereits besuchte Gebiete zurückführen, ohne dass sich dort abseits einiger neu platzierter Kämpfe und kleiner Anpassungen viel verändert hätte. Und zu guter Letzt haben wir so unsere Probleme mit der Steuerung. Prinzipiell lässt Luigi sich präzise kontrollieren, allerdings ist die Belegung relativ überladen und der Einsatz der Düsterlampe etwa, mit der wir unsichtbare Objekte sichtbar machen, erfordert das umständliche Drücken zweier Schultertasten. Ebenso nervt es, dass wir für die Übersichtskarte jedes Mal ins Menü gehen und sie dort auswählen müssen, während der dafür prädestinierte Minus-Button völlig ungenutzt bleibt. Und Leute, die mit invertierter Kamera spielen, haben Pech – Schreckweg und Taschenlampe lassen sich nur mit normaler Kamerasteuerung bewegen, ohne Möglichkeit zur Anpassung. Die optionale Gyro-Kontrolle ist da nur ein schwacher Trost. Schlussendlich sind das aber alles verschmerzbare Fehler, die durch das meist sehr abwechslungsreiche Gameplay, die gelungene Atmosphäre, den tollen Humor und prinzipiell den gewaltigen Spielspaß mehr als nur ausgeglichen werden. Luigi's Mansion 3 ist der bisher beste Teil der Serie und ein absolutes Switch-Highlight im an Highlights nicht armen Jahr 2019.

Lukas Schmid

Professor I. Gidd findet sich auch im Hotel wieder. Ihm verdanken wir die Geisterjäger-Helferlein wie den Schreckweg.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Luigis Switch-Abenteuer sprüht nur so vor tollen Ideen, Charme und purem Spielspaß!"

Luigi's Mansion 3 liefert genau das ab, was ich mir erwartet habe – im positivsten Sinne! Es ist ein ungemein kreatives, ganz schön umfangreiches und vor Charme und Witz nur so strotzendes Abenteuer, welches die besten Elemente aus den beiden Vorgängern vereint. So kehrt die Struktur aus dem Erstling zurück, das heißt, die Missionen aus dem zweiten Teil sind Geschichte. Dadurch wird man nicht mehr alle paar Minuten aus dem Geschehen und somit aus der Atmosphäre gerissen. Trotzdem gibt's dank einer wesentlich größeren Map als im ersten Spiel viel mehr zu tun und die völlig unterschiedlichen Stockwerke des Gruselhotels unterscheiden sich thematisch gehörig. Ganz anders als im ersten Abenteuer, in dem wir halt durch eine hübsche, aber relativ eintönige Villa spazierten, aber nahe dran an den sehr verschiedenartigen Villen aus dem zweiten Teil! Besonders freue ich mich, dass in Sachen Geistern wesentlich mehr Diversität geboten wird als im direkten Vorgänger – hier hat man sehr brav auf die Kritik der Fans gehört, die sich einzigartigere Feinde wünschten. Die Bossgespenster auf den unterschiedlichen Stockwerken unterscheiden sich markant vom spektralen Kanonenfutter der normalen Gefechte und sie erfordern auch jeweils sehr unterschiedliche Strategien, um sie zu bezwingen. Spielerisch stellt sich zwar irgendwann eine gewisse Routine ein – man rennt halt rum und saugt –, allerdings sorgen regelmäßige kreative Highlights, der brillante Humor und das pure Herzblut, welches aus jeder Pore des Abenteuers fließt, dafür, dass trotzdem niemals Langeweile aufkommt. Bravo Nintendo – ihr habt wieder einmal ganz schön abgeliefert!

Infos

Termin:	31. Oktober 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Extrem abwechslungsreiche Levelgestaltung
- ✚ Wundervoller Humor
- ✚ Fluigi als sinnvolle Gameplay-Ergänzung
- ✚ Simpler, gut funktionierender Koop-Modus
- ✚ Spaßige Aufgabenstellungen
- ✚ Brillante Animationen
- ✚ Sehr gelungene Grafik
- ✚ Atmosphärischer Sound
- ✚ Tolle Bosskämpfe
- ✚ Knifflig versteckte Sammelgegenstände
- ✚ Sehr lange Spielzeit
- ➖ Einige nervige Fetchquests
- ➖ Auf Dauer etwas repetitiver Gameplay-Loop
- ➖ Durch Ansicht manchmal fehlende Übersicht
- ➖ Überladene und nicht ideale Gamepad-Belegung
- ➖ Belangloser Multiplayer
- ➖ Relativ einfach

Wertung

9/10

„Luigi's Mansion 3 behauptet sich mühelos als bester Teil der humorvollen Horrorreihe."

N-ZONE AWARD 9/10

N-ZONE AWARD STORY

THE WITCHER 3: WILD HUNT
COMPLETE EDITION

Rollenspiel Karriereaussichten für Nintendo-Spieler: Endlich können auch sie in die Haut eines Hexers schlüpfen – unser Test zum Edel-Rollenspiel The Witcher 3.

Der hat meine Kneipe zerlegt!“ ruft eine Frau, mit dem Finger auf Geralt deutend, als wir eine Taverne in der Stadt Novigrad betreten. Die alte Dame kommt uns bekannt vor. Stimmt, denn vor etwa 20 Spielstunden haben wir uns tatsächlich in ihrem Etablissement viele Kilometer von der Stadt entfernt geprügelt. Angezettelt hat das Blutvergießen zwar eine Gruppe Bauernflegel, aber die Inhaberin des Wirtshauses hegt den Groll wohl gegen uns. Jede Entscheidung in The Witcher 3, mag sie auch noch so unbedeutend erscheinen, wirkt sich mit großer Sicherheit auf die Spielwelt aus. Darauf, wie NPCs mit uns umgehen, wer lebt und wer stirbt. Anders als in Sandbox-Rollenspielen gibt es keinen ominösen Charisma-Wert. Als Hexer ist man per se ein eher ungebetener Gast, dessen Dienste zwar gerne in Anspruch genommen werden, der der Bevölkerung ansonsten aber unheimlich ist und der doch bitte schnell weiterreisen soll. Auch sogenannte Anderlinge, also Elfen und Zwerge, Hexen und Magier werden in der Welt von The Witcher diskriminiert, verfolgt und auf Scheiterhaufen verbrannt. Dass das Königreich Nilfgaard gerade auf dem Vormarsch ist und den Norden einnehmen will, schürt zusätzlich Unruhe und Misstrauen in der Bevölkerung. Und dann bedroht auch noch die Wilde Jagd den Frieden: die Krieger aus einer anderen Welt sind auf der Suche nach Ciri, der Ziehtochter von Geralt, und metzeln rücksichtslos alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.

Freizeitspaß mit dem Hexer

In diesen Zeiten der Not gibt es viel Arbeit für Hexer. Neben der Hauptstory des Grundspiels – der Suche nach Ciri – nimmt Geralt unterschiedliche Aufgaben an. Er bestreitet Pferdewettrennen, er liefert sich Boxkämpfe, er spielt mit Gwint-Karten, er erforscht die Umgebung, hebt Schätze, zerstört Monsternester und kümmert sich natürlich um die Sorgen der einfachen Bevölkerung. Dazu kommen die großen Story-Erweiterungen Hearts of Stone und Blood and Wine, die erst im Verlauf des Abenteuers angegangen werden können – oder wir starten sie jeweils mit einem vorgefertigten Geralt vom Hauptmenü aus. Nebenquests sind aufgeteilt in Hexeraufträge und „normale“ Missionen. Die

Das Intro des Spiels sieht auch auf der Switch klasse aus und sorgt für viel Atmosphäre. Die Auflösung ist nur nicht so hoch wie bei anderen Versionen.

Auf den Skelligen nutzt ihr Boote, um von Insel zu Insel zu gelangen. Aber auch auf dem offenen Meer gibt es viele Schätze und Geheimnisse zu entdecken.

Das simpel-spaßige Kartenspiel Gwint begegnet euch während des Abenteuers öfter. Besiegt Gegner und sammelt Karten für euer Deck!

Eure Antworten und Taten haben Auswirkungen auf die Handlung und die Reaktionen des Gegenübers. Ihr könnt es euch mit Leuten auch verscherzen!

Hexeraufträge haben gemein, dass als Belohnung ein einzigartiger Ausrüstungsgegenstand wartet und man mit großer Wahrscheinlichkeit ein Monster erschlagen muss. Derer gibt es viele: Greife, Kreischlinge, Neblinge, Wasserweiber, Wyvern, Drachen, Geister, Bies – das Bestiarium ist prall gefüllt.

Alle Aufträge sind exzellent in Szene gesetzt. Anstatt die Personen in Dialogen steif gegenüberzustellen und wie Handpuppen reden zu lassen, ändert sich der Kamerawinkel regelmäßig, die Gesprächspartner bewegen sich und gestikulieren. Dazu kommt, dass die Quests einfallsreich und oft humorvoll gestaltet sind. Wer also von Genre-Konventionen ermüdet ist, den erwartet eine willkommene Erfrischung. Die Bindung zwischen Geralt und seinen Freunden fühlt sich echt an, einfallslose Klischees wie „welcher meiner Kumpel wird mich betrügen“ haben in The Witcher 3 nichts zu suchen. Die Begleiter von Geralt sind zudem nicht bloß willfährige Marionetten, sondern haben eine eigene Agenda. Entscheidungen, die man in The Witcher und The Witcher 2 hätte treffen können – beide Spiele erschienen nie für Nintendo-Konsolen – können vom Hauptmenü aus simuliert werden.

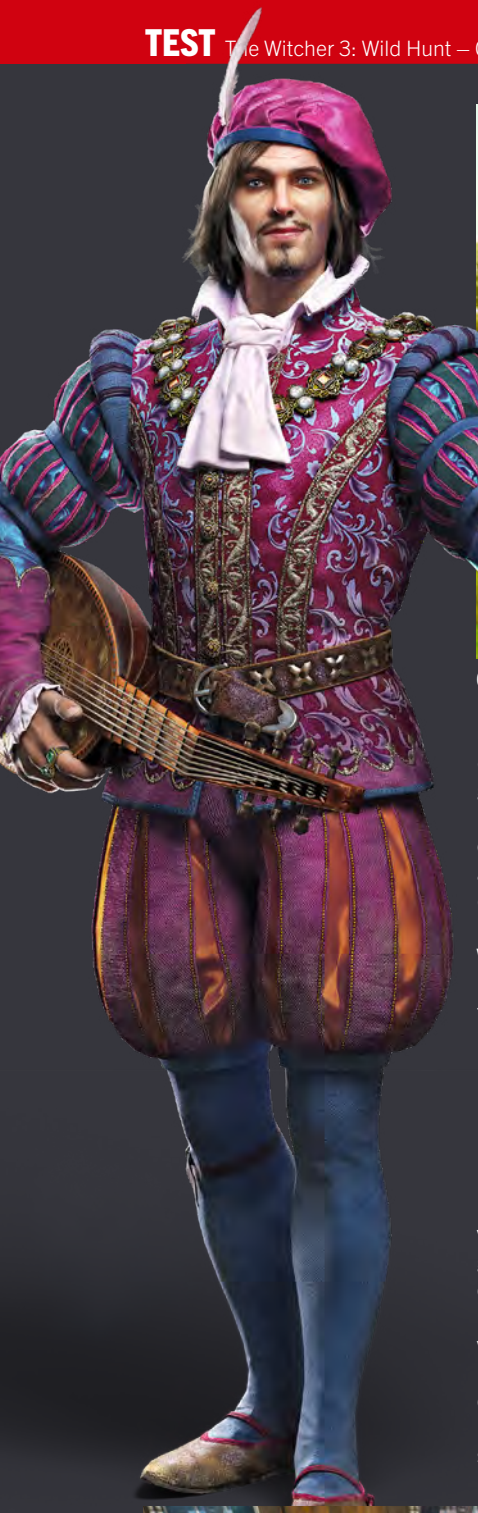
(K)ein Spaziergang?

Auch wenn in The Witcher 3 viele Dialoge und Zwischensequenzen stecken, kommt das Kämpfen nicht zu kurz. Erfahrenen Zockern dürfte der normale Schwierigkeitsgrad etwas zu simpel erscheinen. Wer also sein Können auf die Probe stellen will, sollte gleich im zweithöchsten Schwierigkeitsgrad starten. Dann ist es auch erforderlich, sich auf Kämpfe durch die Zubereitung von Tränken, Bomben und Ölen vorzubereiten. Das Crafting-System ist jedoch auf den ersten Blick recht verwirrend und benötigt etwas Eingewöhnungszeit. Auch ist die schiere Masse (oft zerlegbarer) Rohstoffe und Gegenstände, von Pilzen zu Pflanzen zu Erz zu Leder, mit unterschiedlichen Qualitätsstufen gigantisch. Schnell füllt sich das Inventar mit allerlei Krempel und dennoch fehlt meistens irgendeine Ingredienz, wenn man einen Trank brauen möchte. Ebenfalls wichtig: Die Ausrüstung von Geralt bedarf sorgfältiger Pflege. Schmiede bringen die beiden Schwerter, die Armbrust und die Rüstung des Hexers gegen ein Entgelt wieder auf Vordermann.

Ein Hexer führt immer zwei Schwerter mit sich. Ein silbernes, das effektiv gegen Monster ist, und eines aus Stahl, mit dem man humanoiden Feinden entgegentritt. Angriffe setzen sich aus leichten und schweren Hieben zusammen, die miteinander kombiniert werden. Treffern entgeht man mit Ausweichrollen oder Sidesteps. Auch diese Bewegungen können mit Angriffs-Moves verknüpft werden und so neue Attackenvariationen bilden. Zwar ist die Vielfalt an Kombos nicht so immens, dennoch fühlen sich die Auseinandersetzungen durch die flüssigen Bewegungen und das wuchtige Treffer-Feedback gut an. Ab und zu reagieren Feinde jedoch nicht auf den Spieler und lassen sich verprügeln oder Geralt gelingt es, sie zu stunlocken, sie also so mit Hieben einzudecken, dass sie sich nicht befreien können.

Als Hexer hat Geralt Zugriff auf fünf Zeichen. Diese Art der Magie wird per Ringmenü ausgewählt

Als Hexer seid ihr Experte für den Kampf gegen (magische) Ungeheuer. Hier sehen wir einen steinernen Elementar.



Oh wie schön ist Toussaint: Die letzte Erweiterung entführt euch in ein malerisches Reich der Ritterlichkeit.

und dann auf Knopfdruck gewirkt, ein voller Ausdauerbalken vorausgesetzt. Jedes der Zeichen kann beim Aufleveln verbessert werden. Das Axii-Zeichen ist sogar außerhalb von Kämpfen nützlich, denn mithilfe der Gedankenkontrolle kann man NPCs den eigenen Willen aufzwingen oder sie beruhigen. So tun sich neue Dialogoptionen auf, obwohl man Geralt nur indirekt auflevelt und es keinen Redegewandtheits-Skill gibt.

Hexer-Bau leicht gemacht

Erfahrungspunkte erhält man rollenspieltypisch für das Abschließen von Quests. Das Erschlagen von Mobs in der Wildnis wird hingegen nicht mit XP belohnt, Grinden ist im Spiel nicht vorgesehen. Durch die riesige Questauswahl verdient man ohnehin recht fix Erfahrung. Anstatt beim Erreichen einer neuen Stufe Punkte in Werte wie Stärke oder Geschicklichkeit zu investieren, erhält man Perks: In maximal zwölf freien Plätzen ordnet man freigeschaltete Fertigkeiten an.

Zusätzlich ist Platz für Mutagene. Diese Items findet man vor allem bei den Leichen starker Monster oder in deren zerstörten Nestern. Kombiniert man drei Fähigkeiten aus dem Nahkampfbereich mit einem Nahkampf-Mutagen, erhält man einen dicken Bonus obendrauf. Angst vor Fehlern muss man bei diesem System nicht haben, denn zum einen kann man einen Respec-Trank kaufen, mit dem man seine investierten Punkte komplett neu verteilen kann. Zum anderen kann man einmal aktivierte Mutagene und Fähigkeiten frei platzieren und tauschen, um maximale Boni zu erzielen. Vereinzelt übernimmt man im Verlauf der Handlung die Gestalt von Ciri. Diese levelt nicht auf und verfügt weder über Zeichenmagie noch über zwei Schwerter. Dafür ist sie deutlich flotter, verursacht mehr Schaden und ihre speziellen Kräfte ermöglichen ihr das Teleportieren.

Zu Land und zu Meer

Auf der Reise zu Ciri durchquert man nicht nur das riesige Gebiet Velen, sondern auch die schroffen Skellige-Inseln und das malerische Reich Toussaint. Wer nicht laufen oder schwimmen will, der schwingt sich auf den Rücken seines treuen Gauls Plötze (von dem aus man auch kämpfen kann) oder über die Reling eines Segelbootes. Die Liebe zum Detail, mit der alle Örtlichkeiten umgesetzt wurden, sucht ihresgleichen. Velen zum Beispiel bietet zig sehenswerte Bereiche, etwa die dampfenden Sümpfe, sattgelbe Weizenfelder, malerische Strandabschnitte und lichte Birkenwälder. Diese wunderschönen Umgebungen sind alles andere als tot, Rehe springen aus Gebüschen, man hört Spechte trommeln, in der Nacht rufen

Oftmals untersucht ihr Orte mit euren Hexersinnen. Wichtige Details werden farbig hervorgehoben. Kombiniert die Hinweise, um Monster zu identifizieren.

In Kämpfen geht es blutig zu! So ein Schwert richtet eben viel Schaden an. Die Einstufung ab 18 Jahren durch die USK ist auf jeden Fall zurecht erfolgt.

Die Charaktermodelle sehen richtig gut aus, auch auf der Switch. Realistische Mimik und viele Details sorgen für überzeugende Interaktionen und Dialoge.

Mit den Hexersinnen könnt ihr auch Duftspuren folgen. Hier etwa sind wir auf der Suche nach der Herkunft des starken Zwergenschnapsaromas.

Käuzchen. Viele Gebäude lassen sich betreten und sind von innen mit ebenso viel Sorgfalt gestaltet wie von außen. Und das sogar ganz ohne Ladezeit – lediglich, wenn man sich per Schnellreise bewegt, muss man Ladebalken in Kauf nehmen. Für noch mehr Stimmung und Immersion sorgt das Tag-Nacht- und Wettersystem.

The Witcher 3 läuft auf der Switch nicht konstant mit 30 Frames. Hereinploppende Texturen sieht man des Öfteren und besonders stark ist das Pop-in, wenn man im vollen Galopp mit Plötze durch die Landschaft prescht. Der Detailgrad an Figuren und in der Umgebung ist niedriger, Schatten und Texturen weniger prachtvoll als bei den anderen Versionen des Abenteuers. Sowohl Partikeleffekte als auch Feuer und Rauch haben Einbußen erlitten, allerdings sehen die Charaktermodelle auch auf der Switch sehr gut aus und die Weitsicht vermittelt ein tolles Freiheitsgefühl, trotz technischer Einschränkungen. Im gedockten Modus läuft The Witcher 3 mit einer Auflösung von 540p, auf dem Fernseher sind es 720p – tatsächlich sieht das Spiel aber im Handheld-Betrieb besser aus, da dort die unscharfe Optik viel weniger ins Auge sticht. Die Schrift ist auch auf dem kleinen Bildschirm gut lesbar.

Glanzparade

Die Charaktere, Quests und Dialoge gehören neben der Optik zu dem Besten, was das Rollenspielgenre innerhalb der letzten Jahre hervorgebracht hat. Schade deshalb, dass die deutsche Synchronisation an manchen Stellen diese Leistung torpediert. Während einige Sprecher einen guten Job machen (Geralt, Ciri), bekleckern sich andere Synchronstimmen nicht gerade mit Ruhm (Vesemir). Die englische Tonspur ist um Welten besser und insgesamt großartig gelungen. Bequemerweise kann man die Sprache ganz einfach im Spiel ändern, genau wie zahlreiche andere Optionen wie etwa die Sichtbarkeit von Questmarkern und Ähnlichem. Die Tasten lassen sich jedoch nicht frei belegen, lediglich auf die Sensibilität der Sticks hat man Einfluss.

The Witcher 3 ist ein Referenzrollenspiel, auch auf der Switch, trotz technischer Einschränkungen. Was hier geboten wird, begeistert nicht nur Rollenspielfans: erstklassige Quests und Charaktere, eine lebendige Welt, riesiger Umfang, und die beiden exquisiten Erweiterungen Hearts of Stone und Blood and Wine sind auch noch dabei. Kommt als nächstes dann Cyberpunk auf die Switch, das neue, heißersehnte Werk von CD Projekt Red? Inzwischen scheint das nicht mehr ganz unmöglich.

Katharina Pache

In der Stadt Novigrad ist immer was los. Abhängig von der Tageszeit trefft ihr mehr oder weniger Leute auf den Straßen.

MEINUNG
Katharina Pache

„The Witcher 3 war und ist ein wegweisendes Rollenspiel, das man erlebt haben sollte."

Über The Witcher 3 ist schon so viel gesagt worden (meistens Positives), auch von mir – ich habe es damals 2015 auf PC, PS4 und Xbox One getestet und innig geliebt. Heute geht es mir nicht anders, auch wenn ich mir wohl nie ausgemalt hätte, Geralt mal auf einer (auch noch tragbaren!) Nintendo-Konsole zu steuern. Saber Interactive und CD Projekt Red haben sich offensichtlich viele Gedanken gemacht, wie eine gute Portierung auszusehen hat, damit die Qualität nicht leidet. Dass The Witcher 3 so ein magisches Erlebnis ist, liegt nämlich nicht nur an der tollen Optik, sondern auch an den hervorragenden inhaltlichen Qualitäten. Hier ist vieles so toll umgesetzt, dass ich mir nach wie vor wünsche, andere Entwickler würden sich mehr von diesem Spiel abgucken. Eine meiner absoluten Lieblingsquests aller Zeiten dürfte die Episode sein, in der Geralt und seine Hexer-Kumpels einfach einen Abend lang saufen und Unsinn anstellen. Alkohol ist ein gutes Stichwort: The Witcher 3 ist zurecht mit einem USK-18-Siegel versehen. Hier geht es besonders für Nintendo-Verhältnisse überhaupt nicht jugendfrei zu.

Infos

Termin:	15. Oktober 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	CD Projekt Red
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Technisch klasse umgesetzt
- ✚ Alle DLCs und Erweiterungen enthalten
- ✚ Hervorragende Quests
- ✚ Spannende Geschichte, interessante Charaktere
- ✚ Riesige Spielwelt zum Entdecken
- ✚ Gigantischer Umfang
- ➖ Gelegentliche Ruckler und hereinploppende Objekte
- ➖ Lange Ladezeiten

Wertung

9/10

„Gelungene Switch-Umsetzung, die des herausragenden Rollenspiels würdig ist"

Switch

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN TOKYO 2020

Sportspiel Ein weiterer Eintrag in der langen Saga „Klempner gegen Igel“. Diesmal überraschen Mario und Sonic mit einer virtuellen Zeitreise ins Jahr 1964.

Alle Jahre wieder treffen die Gallionsfiguren der Marken Sega und Nintendo aufeinander, um sich im Wettkampf zu messen. Allerdings hat Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen mittlerweile gute 12 Jahre auf dem Buckel. Da kann man sich schon mal Sorgen machen, ob den beiden nicht langsam die Puste ausgeht. Glücklicherweise wurden in der aktuellen Iteration die Möglichkeiten genutzt, welche die Rückkehr der Olympischen Spiele nach Tokyo bietet. Durch Besinnung auf ihre Retro-Wurzeln gelingt es den beiden Videospiel-Ikonen, zumindest stilistisch der alten Routine ein Stück weit zu entkommen.

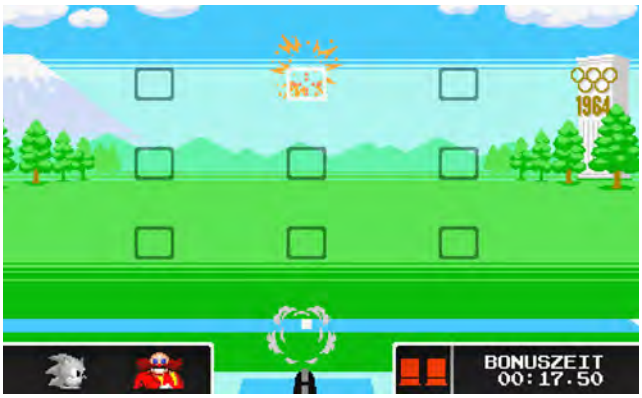
Alles wie gewohnt?

Das Grundkonzept von Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen hat sich natürlich nicht groß geändert. Nach wie vor handelt es sich um eine Ansammlung von Minispielen – diesmal in satten 34 Disziplinen –, die größtenteils echten olympischen Sportarten nachempfunden sind. Eine Ausnahme stellen die sogenannten Traum-Disziplinen dar. Diese haben nur noch einen sehr losen Bezug zum Regelwerk ihrer Vorbilder aus der echten Welt, dafür aber integrieren sie Elemente wie Power-ups aus den Universen der beiden Maskottchen. In dem Tumult, der etwa beim Traum-Karate aufkommt, fühlt man sich auch schnell an ganz klassische Party-Games erinnert. Leider gibt es lediglich vier dieser Traum-Wettkämpfe. Unter den Disziplinen finden sich sowohl Klassiker wie Sprint, Hürdenlauf und Hammerwurf als auch Neuzugänge. Sportklettern, Karate, Skating und Fußball sind diesmal erstmals mit von der Partie. Steuern kann man die Athleten wahlwei-

Disziplinen wie das Bogenschießen laufen im Zweispielermodus im Splitscreen ab. Unten sieht man, wie sich Metal-Sonic zu einem Superschuss bereitmacht.

Im Storymodus bewegen wir uns über diese Karte, um die vielen Stadien und Sehenswürdigkeiten der Hauptstadt Japans zu betreten.

Auch wenn Dr. Eggman innerhalb seiner eigenen Konsole gefangen ist, hat er natürlich einen Plan. Um zu entkommen, braucht es olympisches Gold.



In einer der Retro-Disziplinen schießen wir auf Tonscheiben. Mit dem Joystick wählen wir einen der neun Abschnitte, auf den wir schießen wollen.

se klassisch mit Knöpfen oder mittels Bewegungssteuerung, wobei wir euch bei vielen Disziplinen Ersteres ans Herz legen würden. Die meisten Disziplinen lassen sich zwar auch mit Bewegungsteuerung meistern, ganz so präzise wie zu Wii-Sports-Resort-Zeiten fühlt sich das aber nie an. Diesmal treten je zehn bekannte Gesichter aus den Spielwelten von Mario respektive Sonic an. Die Charaktere sind in drei Gruppen eingeteilt, die in jeder Disziplin verschiedene Stärken und Schwächen haben. Viel getan hat sich seit Rio in dieser Hinsicht zwar nicht, aber trotzdem sind eigentlich alle Fan-Favoriten vertreten.

Back to 1964

Was bei Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 wirklich herausticht, ist das 1964-Motiv. In diesem Jahr fanden die Olympischen Spiele schon einmal in Tokio statt. Passend dazu gibt es also einen Tokyo-1964-Modus mit zehn eigenen Disziplinen. In diesem messen sich die 16-Bit-Modelle des Team Sonic – Sonic, Tails, Knuckles und Eggman – mit den 8-Bit-Athleten des Team Mario, bestehend aus Mario, Luigi, Peach und Bowser. Auch Soundtrack und Kommentator, welcher im „normalen" Spiel übrigens nicht zu finden ist, klingen herrlich antiquiert. Mit dabei sind auch hier Hürdenlauf und Sprint. Mit Tonscheibenschießen, Judo und dem erstaunlich gut umgesetzten Marathon kommt noch mehr Abwechslung ins Spiel. All diese Disziplinen kann man nur alleine oder zu zweit spielen, auch die Bewegungssteuerung fällt weg. Diese vermisst man aber nicht wirklich.

Virtual Reality

Auch der Storymodus des Spiels bedient sich an Tokio 1964. In diesem versuchen Bowser und Dr. Eggman ihre Kontrahenten in eine magische Spielkonsole und somit die virtuelle Welt des Spiels „Tokyo 64" zu verbannen. Wie zu erwarten, läuft das Ganze nicht hundertprozentig nach Plan. Nun finden sich Mario, Bowser, Dr. Eggman und Sonic alle in der Maschine gefangen. Es liegt an Luigi und Tails, die vier dort wieder rauszubekommen. Doch auch Dr. Eggman hat einen Plan, aus dem Spiel zu entkommen: Er hat eine Hintertür in das Spiel eingebaut. Um diese zu benutzen, braucht man Olympisches Gold. Schon bald treten Helden und Bösewichte im virtuellen Tokio gegeneinander an. Der Storymodus ist überraschend gehaltvoll: Man klappert eine virtuelle Karte von Tokio ab, besucht die Stadien und Sehenswürdigkeiten und bestreitet nach kurzen Dialogen Wettkämpfe mit anderen Charakteren. Zusätzlich sind überall auf der Karte – die auch Touristenattraktionen wie den Tokyo Tower bereithält – Trophäen verstreut. Beim Aufsammeln eines solchen Pokales wird ein kleines Trivia-Quiz angezeigt. Furchtbar inspirierend ist das zwar meistens nicht, ein netter Touch jedoch allemal. Darüber hinaus schalten wir im Laufe des Storymodus Minispiele frei, auf die wir später im Menü zugreifen können. Diese unterscheiden sich meist auf originelle Weise von den normalen Disziplinen und machen das Gameplay so um einiges abwechslungsreicher. Neue Charaktere lassen sich so zwar auch freischalten, allerdings sind diese je auf eine Disziplin beschränkt, was doch sehr schade ist. In dem Modus steckt also um einiges mehr Mühe, als wir erwartet hatten, auch wenn die Story selbst lediglich okay ist. Die häufigen und relativ langen Ladezeiten trüben die Erfahrung ein wenig.

■ Marius Heise & Lukas Schmid

Besiegen wir im Storymodus Zazz im Tischtennis, so können wir ihn später in dieser Disziplin selbst spielen. Eggman Nega mussten wir zuvor im Karate besiegen.

MEINUNG
Marius Heise

„Mario und Sonic geben trotz ihres fortgeschrittenen Alters eine sportliche Figur ab."

Das Spielkonzept der Reihe wird mit Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 nicht revolutioniert. Furchtbar tiefgängig werden solche Minispiel-Sammlungen nie sein und viele der Spiele funktionieren sehr ähnlich. Ein längeres Investment des Spielers, wie es zum Beispiel Wii Sports Resort zumindest ansatzweise bieten konnte, ist bei Mario und Sonic nach Abschließen des Storymodus nicht gegeben. Trotzdem zeigt sich dieser Eintrag in der Reihe doch wesentlich inspirierter an als damals Rio 2016. Dank des liebevoll gestalteten Tokyo-64-Modus und der zusätzlichen Minispiele fühlt sich der Titel einfach viel abwechslungsreicher und voller an. Und für ein paar spaßige Runden im Freundeskreis taugt Mario und Sonic in Tokyo 2020 allemal.

Infos

Termin:	08. November 2019
Sprache/Text:	-/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Sports R&D
Preis:	ca. 60 Euro

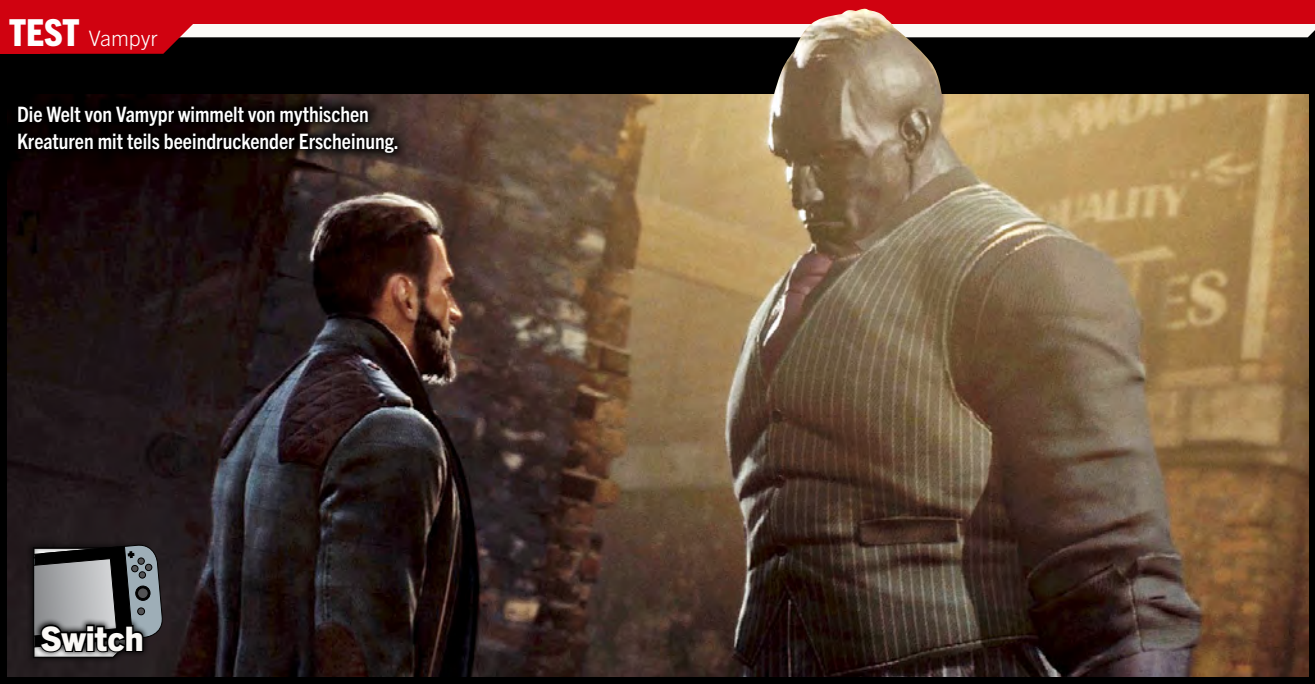
Pro & Contra

- ✚ Tokyo 64 sorgt für Abwechslung und Nostalgie
- ✚ Sehr viele Minispiele
- ✚ Storymodus bietet überraschend viel Inhalt
- ✚ Alle modernen Disziplinen sowohl mit Motion Control als auch klassisch spielbar
- ✚ Spaßige Traum-Disziplinen
- ➖ Die Story ist recht flach und vorhersehbar
- ➖ Freischaltbare Charaktere sind nur in je einer Disziplin spielbar
- ➖ Häufige Ladebildschirme
- ➖ Nach Abschluss des Storymodus wenig Wiederspielwert

Wertung

7/10

„Inspirierte Minispielsammlung mit Olympia-Thematik, aber wenig Wiederspielwert."



Die Welt von Vampyr wimmelt von mythischen Kreaturen mit teils beeindruckender Erscheinung.

VAMPYR

Action Im Action-RPG Vampyr stehen moralische Entscheidungen um Leben und Tod im Fokus.

Als Bram Stoker 1897 Dracula veröffentlichte, war ihm wahrscheinlich nicht bewusst, dass er damit eine zeitlose Kultfigur der Horrorgeschichte erschaffen würde. Doch tatsächlich hat der finstere Fürst der Nacht mittlerweile nun schon mehr als ein Jahrhundert überdauert und selbst heute noch enormen Einfluss auf Kunst und Kultur. Aktuellstes Beispiel: die Entwickler von Dontnod Entertainment, die euch mit Vampyr in ein England des 20. Jahrhunderts entführen.

Ihr spielt Dr. Jonathan Reid, einen jungen Londoner Arzt, der erst kürzlich aus dem Krieg zurückgekehrt ist. Doch auch nach der Ankunft in England ist ihm das Glück nicht hold. Er erwacht in einer Leichengrube, geplagt von seltsamen Visionen und Blutdurst. Statt Fachmann für Bluttransfusion ist er nun Experte der Blutextraktion. Als neugeborener Vampir müsst ihr eure Fähigkeiten kennen und meistern lernen. Schließlich gilt es, die Spanische Grippe zu bekämpfen und euren Schöpfer zur Rechenschaft zu ziehen.

Dieser Hintergrund bietet den Rahmen für eine teils tragische Geschichte. Die wird durch Zwischensequenzen, Schriftstücke und Gespräche erzählt, braucht allerdings etwas Zeit, um Fahrt aufzunehmen. Dann weiß die Story allerdings durch starke Charaktere und eine düstere Stimmung zu überzeugen. Um die ganze Situation zu verstehen, reicht es nicht, stur die Hauptmissionen abzuhaken. Ihr müsst tief in die Welt eintauchen, nur so erschließt sich euch das Gesamtbild.

Alles andere als blutleer

Zunächst macht ihr es euch mit Jonathan aber im Pembroke Hospital gemütlich. Das Krankenhaus ist eure Basis, es gibt über die Stadt verteilt aber noch andere Verstecke. Dort verbessert ihr rollenspieltypisch euren Protagonisten. Die verschiedenen passiven, aktiven und taktischen Skills lassen sich dabei nicht alle auf einmal ausbilden. Wenn ihr experimentieren wollt, gibt es aber die Möglichkeit, alle Eigenschaften zurückzusetzen. An Werkbänken stellt ihr zudem Tonika und Medikamente her. Auch Waffen, die ihr in der ganzen Stadt findet, lassen sich upgraden. Teile dafür verstecken sich überall: in Mülleimern, Kisten oder Taschen von Gegnern. Objekte wie Taschenuhren, Schnapsflaschen oder Pillendöschen lassen sich in nutzbare Materialien zerlegen, Händlerbesuche werden damit weitestgehend unnötig.

Die Spielwelt von Vampyr ist ansehnlich gestaltet, Dontnod hat das frühe 20. Jahrhundert gut eingefangen. Krieg und Krankheit verzehren die nebligen Gassen von London, die Schere zwischen Arm und Reich klafft weit auseinander. Die gedämpfte Stimmung wird durch einen atmosphärischen Soundtrack ergänzt. London ist im Spiel zwar nicht sonderlich groß, dafür aber abwechslungsreich. Viele Türen lassen sich allerdings nicht oder nur von einer Seite öffnen, da kann es schon etwas Zeit

Live and let die: Für das Aussaugen von NPCs bekommt ihr eine Menge Erfahrungspunkte, aber ihr verliert auch Zugang zu Informationen. Ein Dilemma!

Essenzieller Bestandteil des Spiels sind die zahlreichen Gespräche mit anderen Bewohnern der Stadt. 60 verschiedene Figuren tauchen im Spiel auf.

In Bosskämpfen gilt es, geschickt mit euren Waffen, Tränken und Ausweichmanövern umzugehen. Behaltet auch immer eure Ausdauer im Blick.

Je nachdem, wie ihr euch in der Spielwelt verhaltet, ändert sich der Gesundheitszustand der unterschiedlichen vier Londoner Stadtviertel.

in Anspruch nehmen, von einem Ort zum anderen zu gelangen. Eine Schnellreisefunktion hätte dem Spiel gutgetan. Das Fehlen dieses Features hat aber auch seine Vorteile: So müsst ihr nicht noch öfter auf einen der vielen Ladebildschirme blicken. Manchmal lädt Vampyr sogar, während ihr einfach nur eine Straße hinunterlauft. Das ist nicht nur nervig, sondern auch unglaublich zeitraubend. Wenn die Straßen dann auch noch voller menschlicher und dämonischer Gegenspieler sind, kann die Reise durch London eine aufwändige werden.

Schwester, die Säge!

Überraschenderweise gibt es in Vampyr nämlich kaum Stealthelemente. Erst später lässt sich die Schatten-Fähigkeit ausbilden, mit der ihr kurz unsichtbar werdet. So seid ihr meist gezwungen, Widersachern mit eurer Haupt- und Zweitwaffe zuzusetzen, die teils mit einer Hand, teils beidhändig geführt werden. Neben Blut und Gesundheit müsst ihr dabei auch eure Ausdauer im Blick behalten. So sind die Kämpfe in Vampyr immer recht fordernd – besonders, wenn ihr gegen mehrere Gegner gleichzeitig antretet. Auch die Bossfights sind anspruchsvoll, hier und da aber ein wenig frustrierend. Das liegt unter anderem an ungünstigen Speicherpunkten.

Neben feindlich gesinnten Monstern erwarten euch in London noch über 60 interessante und einzigartige Charaktere: von der stummen Blumenverkäuferin über den ehemaligen Boxer bis hin zur Patientin mit „Walking Corpse Syndrome“. Mit jedem einzelnen Bewohner der Stadt könnt ihr Gespräche führen. Indem ihr Aufgaben für die NPCs erledigt, lassen sich zudem neue Dialogoptionen freischalten. Schade, dass die Entwickler bei so viel Dialog auf eine deutsche Sprachausgabe verzichtet haben. Alle Gespräche sind nur auf Englisch verfügbar. Die deutschen Untertitel sind solide, vereinzelt hab sich jedoch ein paar Rechtschreibfehler eingeschlichen. Auch so manches Wortspiel leidet schon mal unter der Übersetzung.

Leben und sterben lassen

Vampyr sieht zeitweise etwas altbacken aus und hat oft mit verwaschenen Texturen und fehlender Detailtiefe zu kämpfen. Punkten kann der Titel hingegen durch seine moralische Komponente: Eure Handlungen legen fest, wie fordernd das Abenteuer wird. Saugt ihr eure Mitbürger aus, winken viele Erfahrungspunkte. Gleichzeitig verliert ihr aber auch jede Menge Interaktionspartner und Informationen! Außerdem beeinflusst ihr so den Lauf der Geschichte und welches Ende ihr am Schluss zu sehen bekommt. Wie werdet ihr also handeln? Verschont ihr eure Mitbürger und stellt euch geschwächt den drohenden Gefahren? Oder pfeift ihr auf Ethik und werdet zu einem unbesiegbaren Herrscher der Nacht?

David Benke

Mit euren Vampirsinnen könnt ihr Blutspuren verfolgen und Infos über Freunde und Feinde sammeln.

MEINUNG
David Benke

„Solides Action-RPG mit Vampir-Thematik und einigen technischen Mängeln“

Ich hatte mit Vampyr definitiv meinen Spaß. Der neue Titel aus dem Hause Dontnod zieht einen mit seiner düsteren Atmosphäre und packenden Geschichte in den Bann. Die Rollenspiel-Elemente sind stimmig, die Kämpfe angenehm knackig. Auch das Konzept der moralischen Entscheidungen funktioniert zudem gut. Zu manchen Charakteren fehlte mir jedoch einfach die Bindung. Größter Kritikpunkt ist neben der teils dürftigen Grafik besonders die limitierte Speicherfunktion, die verhindert, dass ausufernder mit verschiedenen Spielweisen experimentiert werden kann. Auch die relativ geringe Gegnervielfalt, die teils sehr langen Laufwege, das völlige Fehlen einer Schnellreisefunktion und die technischen Macken stehen schließlich einer besseren Wertung im Wege.

Infos

Termin:	29. Oktober 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Focus Home Interactive
Entwickler:	Dontnod Entertainment
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schönes Setting und dichte Atmosphäre
- ✚ Über 60 NPCs mit persönlicher Geschichte
- ✚ Moralische Entscheidungen mit Einfluss auf den Spielverlauf
- ✚ Stimmungsvoller Soundtrack
- ✚ Packende Story mit historischem Einfluss
- ✚ Leicht zugängliche, dennoch fordernde Kämpfe
- ➖ Einige kleinere Glitches
- ➖ Viele zeitspielige Ladescreens
- ➖ Keine Schnellreise, lange Laufwege
- ➖ Nur ein Speicherstand pro Spieldurchgang
- ➖ Altbackene Grafik und Charaktermodelle

Wertung

7/10

„Vampir-Fans greifen zu, müssen bei Grafik und Gameplay aber Abstriche machen.“

OVERWATCH LEGENDARY EDITION

Shooter Sowohl auf dem PC als auch auf den beiden großen Konsolen ist Overwatch extrem erfolgreich. Überzeugt der Team-Shooter auch auf der Nintendo Switch?

Mehr als drei Jahre nach dem Release auf PC, Xbox One und Playstation 4 ist Blizzards Overwatch jetzt dank der Switch-Version auch unterwegs spielbar. Dabei handelt es sich bei der Portierung aber nicht um eine abgespeckte Version des erfolgreichen Team-Shooters. Overwatch bietet auf der Switch das Gleiche wie auf den stationären Konsolen oder dem PC – zumindest in Sachen Inhalt. Das Spielgefühl ist aber teilweise ein anderes. Dank der Gyrosensoren müsst ihr euch beim Zielen nämlich nicht mehr nur auf das Feingefühl eures Daumens verlassen, sondern steuert gewissermaßen mit beiden Händen. Zuerst sehr ungewohnt, ergibt sich daraus aber ein faszinierendes Gameplay, was unerwartet gut funktioniert.

Ein Team sollt ihr sein

Zwar bietet Overwatch, das aus den Überresten eines niemals fertiggestellten MMOs hervorging, eine gewaltige Hintergrundgeschichte, davon ist im Spiel aber kaum was zu finden. Die Story um die Omnics und deren Kontrahenten von Overwatch bekommt der Spieler lediglich durch Kleinigkeiten auf den Karten oder durch verschiedene Sprüche der Helden präsentiert. Eine Story-Kampagne sucht man genauso vergebens wie tiefergehende Hintergründe einzelner Helden. Overwatch ist ein reiner PvP-Shooter, in dem es PvE nur bei besonderen saisonalen Events gibt. So spielt die theoretische Feindschaft verschiedener Helden keine Rolle und sie kämpfen gemeinsam Seite an Seite – sofern die Spieler sie auswählen.

Viele Helden, wenig Spielmodi

Aus derzeit 31 verschiedenen Helden, die in Tank, Unterstützer und Schadensausteiler eingeteilt sind, dürft ihr auswählen und anschließend im Sechs-gegen-Sechs auf einer von 28 Karten gegeneinander antreten. Die Helden könnten dabei kaum unterschiedlicher sein, sodass sich für jeden Spielstil ein Charakter findet. Vom klassischen Soldaten mit Gewehr über schützende Ritter mit gewaltigem Schild bis zum randalierenden Gorilla ist fast alles Denkbare vertreten. Die Spielmodi hingegen sind weniger abwechslungsreich. Während ein Team einen bestimmten Punkt erobern muss, versucht die andere Seite, genau das zu verhindern. Oder die Angreifer müssen eine Fracht über die Karte begleiten, die sich nur bewegt, wenn sie in der Nähe sind. Einige Maps

Teamplay ist Trumpf in Overwatch. Wer seine Aktionen mit denen der Teamkameraden abstimmt, der hat eine deutlich höhere Aussicht auf Erfolg.

Einige der Texte im Interface oder im Menü dürften für bessere Lesbarkeit ruhig ein wenig größer sein. Auch wenn man mit scharfem Blick alles erkennen kann.

verbinden diese Spielmodi zudem miteinander. Der dritte Standardmodus ist Kontrolle, bei dem beide Seiten versuchen, einen einzigen Punkt auf der Karte zu erobern und lange genug zu halten. Dazu gesellen sich eine ganze Menge Arcade-Modi, welche die Standardvarianten verschiedenartig ändern. Beispielsweise mit der zufälligen Auswahl eures Helden, die jedes Mal wechselt, wenn ihr sterbt, oder auch mit deutlich erhöhten Lebenspunkten und kürzeren Abklingzeiten eurer Fähigkeiten und Ultimates.

Kurze, knackige Action

Die einzelnen Kämpfe sind dank der vielen verschiedenen Helden abwechslungsreich und spannend zugleich. Da die Karte durch unterschiedliche Spawnpunkte zu Beginn stets die Angreifer und zum Ende stets die Verteidiger bevorzugt, gibt es selten Gefechte, in denen eine Seite hoffnungslos unterlegen ist, was für Spaß auf beiden Seiten und für ausreichend Langzeitmotivation sorgt. Die Möglichkeit, euren Helden im Kampf zu wechseln und euer Team so an den Gegner oder die vor euch liegende Stelle der Karte anzupassen, sorgt für ein wenig mehr Tiefgang. Gleiches gilt auch für die passende Zusammenstellung eures Teams, in dem jeder Held nur einmal vertreten sein darf. Einige Kombinationen passen besser zueinander und wieder andere Kompositionen sind nur für spezielle Situationen geeignet.

Gutes Team schlägt gute Spieler

Selbst die besten Spieler sind in Overwatch aufgeschmissen, wenn sie nicht mit ihren Teamkollegen zusammenspielen. Jeder Held hat neben seinen normalen Angriffen ein paar Spezialattacken und ein Ultimate, welches durch erfolgreiche Aktionen aufgeladen wird. Viele Fähigkeiten besitzen eine gute Synergie mit den Angriffen anderer Helden. So kann Zarya beispielsweise alle Gegner an einen Fleck ziehen, während Pharah gleichzeitig einen gewaltigen Raketenhagel auf die betroffene Stelle abfeuert. Eine Gruppe, die sich abspricht und koordiniert vorgeht, ist einem Team aus schweigenden Ego-Spielern immer überlegen. Der im Spiel integrierte Voice-Chat und die per Knopfdruck nutzbaren Kurzanweisungen helfen euch dabei.

Heldenskins und Lootboxen

Entgegen vieler anderer Spiele gibt es in Overwatch keinerlei Charakterprogression. Euer Held ist am ersten Tag genauso stark wie nach tausenden von gespielten Stunden. Lediglich sein Aussehen dürft ihr mit verschiedenen Heldenskins anpassen. Diese bekommt ihr, genau wie auch unterschiedliche Emotes, Sprays und Siegerposen aus den Lootboxen. Letztere könnt ihr entweder gegen Geld im eShop kaufen oder euch Ingame erspielen. Erhaltet ihr doppelte Items aus den Boxen, gibt es Credits als Ersatz, mit denen ihr fehlende Skins gezielt kaufen könnt – eine faire Sache.

Gute Portierung mit Schwächen

Overwatch auf der Switch ist inhaltlich und optisch identisch mit der Konsolenversion des Team-Shooters. Die Handhabung und Steuerung ist gut und der Einsatz der Gyrosensoren, mit denen ihr die Blickrichtung eures Helden im Spiel steuern könnt, lässt Freude aufkommen. In Verbindung mit dem Aim-Assist, der eure Zielbewegungen verlangsamt, wenn das Fadenkreuz in der Nähe eines Gegners ist, lassen sich leicht gezielte Treffer realisieren. Das gilt bei der Benutzung als mobiles Gerät genauso wie beim Einsatz am großen Fernseher. Es bedarf zwar etwas Übung, und man neigt besonders zu Beginn oft dazu, nur noch durch Bewegen der gesamten Switch zu zielen, im Laufe der Zeit geht das richtige Anvisieren aber in Fleisch und Blut über. Wer damit nichts anfangen kann, der schaltet die Sensoren in den Spieleoptionen einfach aus. Allerdings hat die Portierung auch einige Schwächen. Die Framerate kann mit Playstation, Xbox oder PC nicht mithalten und einige Texte sind deutlich zu klein geraten. Zudem gibt es bei Aktionen wie Rein- oder Rauszoomen spürbare Verzögerungen. Overwatch setzt außerdem nicht nur eine permanente Verbindung zum Internet voraus, sondern auch eine aktive Mitgliedschaft bei Nintendo Switch Online, die mit zusätzlichen Kosten zu Buche schlägt. Blizzard spendiert euch beim Kauf von Overwatch aber drei Monate Mitgliedschaft kostenlos. Crossplay zwischen den Plattformen ist übrigens nicht vorhanden. Ihr könnt euer Switch-Konto zwar mit dem Battle.net-Konto verbinden, profitiert aber aktuell noch nicht sonderlich. Lediglich spezielle Promo-Skins werden euch dann für beide Versionen freigeschaltet. Beim Rest herrscht vorerst strikte Trennung. **Philipp Sattler**

Mithilfe der Gyrosensoren ist das Anvisieren des Gegners auch in hektischen Situationen kein Problem.

MEINUNG
Philipp Sattler

„Der Shooter funktioniert überraschend gut auf der Switch. Besonders die Gyrosensoren sorgen nach etwas Eingewöhnungszeit für viel Spaß."

Bei der Ankündigung war ich zugegebenermaßen recht skeptisch. Kann ein so schneller und teilweise hektischer Shooter wie Overwatch auf der Switch funktionieren? Nach stundenlangem Zocken auf der Couch und im Bett weiß ich jetzt: Ja, er kann! Wer einzig auf der Couch zocken will und zudem Wert auf hohe Frameraten legt, der ist mit einer Version für Xbox oder Playstation besser bedient. Die Variabilität und die Steuerung per Gyrosensoren ist hingegen ein klarer Pluspunkt für die Switch-Version, die ihrerseits aber Potenzial verschenkt. So hätte ich mir gewünscht, zumindest ein paar der Inhalte auch offline spielen zu können. Außerdem muss es ja nicht gleich Crossplay sein, aber eine wirkliche Verbindung der Accounts mit Konsole oder PC wäre schon wünschenswert. Alle Heldenskins vom PC auf der Switch noch mal freispielen? Darauf haben wohl die wenigsten Lust.

Infos

Termin:	15. Oktober 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Entwickler:	Blizzard Entertainment
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Typisch Blizzard: leicht zu erlernen, schwer zu meistern
- ✚ Kurzweilige, schnelle Action
- ✚ Viele verschiedene Helden
- ✚ Teamwork wichtiger als Ego-Spieler
- ✚ Sehr gutes Balancing
- ✚ Faires Lootbox/Credits-System
- ✚ Gut gelungene Einbindung der Gyrosensoren
- ➖ Schwache Performance (maximal 30 fps)
- ➖ Wenig Spielmodi
- ➖ Praktisch keine Hintergrundgeschichte innerhalb des Spiels
- ➖ Kaum Inhalte für Solospieler
- ➖ Benötigt Nintendo-Switch-Online-Mitgliedschaft

Wertung

8/10

„Auch auf der Switch ein hervorragender Shooter – trotz schwächelnder Performance"

Switch

DORAEMON STORY OF SEASONS

Simulation Braucht es in Zeiten eines Stardew Valley überhaupt noch andere Farm-Simulationen? Wir haben das neue Story of Seasons getestet, Kühe gemolken und Rüben geernet.

Doraemon? In Europa weniger bekannt, erfreut sich die blaue Anime-Roboterkatze in Japan seit 1969 größter Beliebtheit. Aber keine Sorge, ihr müsst die mehr als 2200 Folgen (!) der Anime-Serie nicht nachholen, um Doraemon: Story of Seasons zu verstehen. Das Spiel startet nämlich mit einem altbewährten Einstieg: Held Nobita sowie seine Freunde inklusive Doraemon werden in eine fremde, augenscheinlich sehr heile Bauernwelt gesogen. Da Doraemons praktische Roboteruntensilien verloren gehen, können die fünf nicht in ihre Heimat zurückkehren und müssen sich eine neue Existenz zwischen malerischen Feldern, Wäldern, Seen und Gebirgszügen aufbauen.

Kinder an die Arbeit

Krempelt die Ärmel hoch, in diesem Idyll müssen auch Kinder arbeiten! Fast ein bisschen zu bereitwillig gehen die fünf auf die Suche nach einem Job bei den Dorfbewohnern. Während Doraemon etwa als Handlanger des Bürgermeisters anheuert und die niedliche Shizuka im Krankenhaus hilft, darf Nobita seine eigene Farm bewirtschaften. Dann geht das Bauernleben, wie man es aus Harvest Moon und Stardew Valley kennt, auch schon los. Wobei „schon“ ein ziemlicher Euphemismus ist, denn Doraemon: Story of Seasons nimmt sich viel Zeit, um euch ins Spiel einzuführen. Für ungeduldige Farmer definitiv zu viel Zeit, sage und schreibe mehr als eine Stunde – immerhin können Zwischensequenzen und einige Tutorials übersprungen werden. Ist das alles überstanden, geht es bodenständig und genretypisch zu: Sammelt Insekten, bestellt Felder (nachdem ihr sie von Steinen, Unkraut und Bäumen befreit habt), angelt, freundet euch mit den Dorfbewohnern an, bereitet Essen zu, baut das Haus aus, kümmert euch um das Nutzvieh, sammelt Erze in der Mine und wertet Werkzeuge auf. Mechanisch funktioniert das alles wie erwartet, ein paar Kleinigkeiten hätten die Entwickler aber schöner lösen können. So ist der Knopf für das Ablegen von Objek-

Die ganze Spielwelt wimmelt vor Insekten. Schleicht euch an die Krabbler heran und zückt das Netz (das ihr erst kaufen müsst), um sie einzusacken.

Die Landschaft um das Dorf herum ändert sich im Verlauf der Jahreszeiten. Im Sommer etwa wachsen Marillen in der Wildnis. Schütteln, ernten, freuen!

Die Bewohner des Dörfchens wohnen nicht nur in detaillierten, liebevoll gestalteten Häusern, sie folgen auch Tagesabläufen. Mittags etwa wird gegessen!

Die Story plätschert vor sich hin, die Dialoge sind oft ausufernd und wenig interessant. Man kann sie aber bei Bedarf auch einfach überspringen.

ten in die Versandkiste identisch mit dem Knopf fürs Verspeisen. Steht man nicht ganz richtig, mampft Nobita den Gegenstand weg, den man einlagern möchte. Ebenfalls unpraktisch: Ihr seht Items am Boden nicht als Umriss durch Baumkronen hindurch.

Weniger statt mehr

Doraemon: Story of Seasons muss sich mit dem Genreprimus Stardew Valley messen lassen, und zieht dabei, was die Vielfalt betrifft, den Kürzeren. Es gibt weniger Tierarten, weniger Grünzeug zum Anbauen, man kann nicht heiraten und keine Kinder bekommen (Nobita ist ja selbst noch minderjährig), Kämpfe, existieren nicht, auch kein Koop-Modus und die Weiterverarbeitung von Erzeugnissen zeigt sich deutlich eingeschränkter. Dafür bietet Doraemons Spiel ein paar nette Minigames und einige der Apparate der Roboterkatze, die ihr im Verlauf des Abenteuers findet, helfen bei der Farmarbeit. Die Präsentation der Erzählung unterscheidet sich deutlich von Stardew Valley. Ob euch die heile, glückliche Alle-haben-sich-lieb-Welt von Doraemon dabei mehr zusagt, müsst ihr entscheiden.

Wie bei Stardew Valley könnt ihr viele Gemüsearten erst im zweiten Spieljahr anbauen, und das Verbessern der Farm und Ausrüstung kostet jede Menge Ressourcen und Geld. Einerseits ist es zwar sehr teuer, die Werkzeuge in Doraemons Spiel aufzuwerten (und oft bringt das Level-up kaum Vorteile), andererseits erlaubt das Spiel den besonders auf Effizienz bedachten Farmern freigiebig, sich Vorteile zu verschaffen. Angeln etwa verbraucht keine kostbare Ausdauer, es spricht also nichts dagegen, bis morgens um 6 Uhr und aus dem letzten Loch pfeifend zu fischen, um Kohle zu scheffeln. Alternativ gönnt ihr euch jederzeit ein kleines Nickerchen, um eure Stamina zumindest ein bisschen zu regenerieren. Umständlich: Ausdauer und das Vermögen bekommt ihr nur über den Umweg ins Menü zu Gesicht.

Nicht das Beste, aber gut

Passend zum kinderfreundlichen Inhalt erstrahlt Doraemon in einer sehr hübschen Aquarelloptik mit vielen liebevollen Details. Die Animationen und die Gestaltung der Figuren können sich ebenfalls sehen lassen! Hätte Story of Seasons Doraemon gebraucht? Nicht unbedingt, die Geschichte würde ohne Probleme auch ohne die Roboterkatze funktionieren. Das Werk der Entwickler von Harvest Moon liefert eine gut abgeschmeckte Farming-Simulation, die Genre-Fans sättigt, aber nicht ganz so köstlich ist wie die größte Konkurrenz. **Katharina Pache**

Nach dem langen Intro seid ihr endlich in der Lage, eure Farm zu gestalten. Das ist mitunter echt viel Arbeit!

MEINUNG
Katharina Pache

„Früh übt sich: Zuckersüße Farming-Simulation für die jüngere Zielgruppe“

Doraemon: Story of Seasons ist herzallerliebst, fast schon zu niedlich für mich. Mir hat die etwas nuanciertere Welt von Stardew Valley besser gefallen, aber ich bin auch schon lange dem Kindesalter entwachsen. Für Nachwuchsbauern bietet das Spiel jedenfalls viel Unterhaltung, und die jüngeren Spieler dürften sich auch nicht so am langatmigen Einstieg und den ausufernden Erklärungen stören. Der Look hat indes auch mich restlos überzeugt, die Gestaltung der Welt und ihrer Bewohner ist wirklich fabelhaft gelungen und bezaubert sowohl im tragbaren Modus als auch auf dem Fernseher im großen Format. Als alter Hase habe ich wohl einfach schon zu viele Spiele dieser Art genossen, deshalb fehlt mir bei Doraemons Farming-Simulation irgendwie ein besonderer Kniff, der das Erlebnis stärker von der Konkurrenz abhebt. Auch ein paar Kleinigkeiten verhindern den Vorstoß in höhere Wertungsregionen, etwa die Tastenbelegung, die unsichtbare Ausdauer, die Tatsache, dass stets Tiere manuell aus dem Stall gebracht werden müssen … aber nichtsdestotrotz: Es ist schön, in Story of Seasons die Felder zu bestellen!

Infos

Termin:	11. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Marvelous
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Idyllische, wunderschöne Aquarellwelt
- ✚ Doraemons Werkzeuge verbessern das Bauernleben
- ✚ Entspannendes Spielgefühl
- ✚ Viel zu tun: Angeln, Farmen, Insekten sammeln …
- ✚ Gute Langzeitmotivation
- ➖ Die Konkurrenz bietet deutlich mehr Features
- ➖ Teure, aber dafür recht ineffektive Upgrades
- ➖ Story ist ziemlich langweilig

Wertung

8/10

„Entspannende Feelgood-Farming-Simulation, die kaum eigene Akzente setzt“

GHOSTBUSTERS

THE VIDEO GAME REMASTERED

Action Nicht nur Luigi bekommt es diesen Monat mit dem Paranormalen zu tun, auch die Kult-Geisterjäger der 1980er-Jahre kehren mit einem tollen Remaster zurück.

Schon seit dem Kinostart des ersten Films im Jahr 1984 sind die Ghostbusters absoluter Kult. Daran konnte auch der etwas weniger gemochte zweite Teil nichts ändern, denn dafür gab es erfolgreiche Hörspiele, allerhand Merchandise und natürlich die überaus beliebte Zeichentrickserie, die zwischen 1986 und 1991 produziert wurde. Ein dritter Film erschien jedoch leider nie und über das furchtbare Reboot aus dem Jahr 2016 verlieren wir bessser keine weiteren Worte. Dennoch erschien im Jahr 2009 mit Ghostbusters: The Video Game zumindest ein Videospiel, das von den Fans mehrheitlich als Fortsetzung zu den Komödienklassikern gefeiert wurde. Zehn Jahre später kommt der Titel in Form eines Remasters nun auch auf die Nintendo Swich. Die Neuauflage ist jedoch nicht in allen Belangen gelungen.

Maximaler Fan-Service

Die Story im Spiel knüpft gut an die Geschehnisse der beiden Kinofilme an. New York wird wieder verstärkt von Geistern heimgesucht, seit die Gozer-Ausstellung (Kenner des ersten Films wissen Bescheid) angekündigt wurde. Da sich die Aufträge häufen, entschließen sich Venkman und Co., einen neuen Azubi einzustellen, in dessen Rolle natürlich wir schlüpfen. Als angehender Geisterjäger unterstützen wir unsere Vorgesetzten aber nicht nur im Kampf gegen paranormale Erscheinungen, sondern testen auch hochgefährliche Waffenprototypen, die sich später aufrüsten lassen. Die Geschichte ist durchweg amüsant und glänzt immer wieder mit cleverem Wortwitz und trockenem Humor. Man merkt, dass sie von Harold Ramis und Dan Aykroyd verfasst wurde, die auch die Drehbücher zu den Filmen schrieben. Zudem schickt uns das Spiel an bekannte Orte aus den Kultstreifen. So fangen wir beispielsweise Slimer im Sedgewick Hotel oder kämpfen auf einem Hochhausdach gegen den Stay-Puft-Marshmallow-Mann. Selbst im Geisterjäger-Hauptquartier finden wir gelungene Anspielungen auf die Filme. So kann man zum Beispiel ein kleines Schwätzchen mit dem in einem Bild gefangenen Vigo halten. Doch auch in Sachen Gameplay

Man ist zwar mit den klassischen Ghostbusters unterwegs, spielt aber einen namenlosen Neuling, der Venkman und Co. bei der Geisterjagd unterstützt.

Das Spiel steckt voller gelungener Anspielungen und Zitate der beiden Filme. Direkt zu Beginn jagt man Slimer im Ballsaal des Sedgewick Hotels.

orientiert sich Ghostbusters: The Video Game toll an der Filmvorlage. Zwar gibt es später weitere Waffenarten, um ein wenig mehr Abwechslung in den Shooter-Alltag zu bringen, doch die Geisterjagd fühlt sich immer so an, wie es sich Fans wünschen. So muss man die Geister zunächst schwächen, bevor man sie in die Falle ziehen kann und zwischendurch lassen die Geisterjäger allerhand dumme Sprüche vom Stapel. Schön sind auch die zahlreichen Bossgegner, bei denen man geschickt das mitgeführte Equipment nutzen muss, um gegen die mächtigen Geister zu bestehen. Hinzu kommen noch atmosphärische Levels und wunderbar abwechslungsreiches Gegnerdesign, um den Fan-Service abzurunden.

Das Gegnerdesign ist wunderbar abwechslungsreich und thematisch passend zum Level. Im Museum kämpft man beispielsweise gegen Geister aus dem Bürgerkrieg.

Nostalgie ist nicht alles

Nimmt man die rosarote Brille jedoch mal ab, erkennt man auch schnell, dass Ghostbusters: The Video Game schon zum ursprünglichen Release kein Meilenstein der Videospielgeschichte war und zehn Jahre später nun noch mehr kleinere Probleme erkennbar sind. So ist das Geisterjäger-Gameplay zwar spaßig und so, wie man es sich als Fan vorstellt, aber auch etwas repetitiv. Zudem ist die Steuerung teilweise etwas ungenau und gerade Ausweichmanöver sind recht holprig auszuführen. Hinzu kommen ab und an eingestreute Umgebungsrätsel, die nicht nur ziemlich aufgesetzt wirken, sondern teils auch schlecht erklärt sind. Fans der Filme können über diese Makel hinwegsehen, doch wer sich nicht auf den Nostalgiefaktor berufen kann, dürfte den Titel oftmals als ziemlich sperrig empfinden. Außerdem ist das Remaster nicht immer gut gelungen. So gibt es in der Neuauflage nur noch die englische Originaltonspur. Im ursprünglichen Release 2009 konnte man dagegen noch den deutschen Stimmen von Bill Murray und Kollegen lauschen. Zudem scheint es in den Zwischensequenzen leichte Probleme zu geben. Ein großer Teil der Cutscenes wurde nicht optimiert und ist daher auffällig niedrig aufgelöst. Dabei fällt auch auf, dass die Tonspur nicht lippensynchron ist, sondern etwas zu früh einsetzt. Überhaupt muss man festhalten, dass die Switch-Version die schwächste Remaster-Variante ist und sich die Grafik kaum vom Originalspiel auf PS3 oder Xbox 360 unterscheidet. Allerdings ist ebenso hervorzuheben, dass der Titel absolut flüssig läuft und auch im Handheld-Modus keinerlei Ruckler oder technische Ärgernisse zu erkennen sind. Ghostbusters: The Video Game ist auch als Remaster kein makelloser Klassiker, für Fans der kultigen Geisterjäger aber dennoch ein Muss. **Christian Dörre**

Um Bosse zu besiegen, muss man das mitgeführte Equipment geschickt nutzen. Protonenstrahlen reichen nicht immer.

MEINUNG
Christian Dörre

„Eine Offenbarung für Fans, ein Standard-Shooter für alle anderen“

Genau wie damals sehe ich auch jetzt die Mängel bei Ghostbusters: The Video Game, doch als Fan der beiden Kultfilme sind mir die absolut furzegal. Ja, es gibt viele weitaus bessere Third-Person-Shooter, aber in welchem Spiel kann ich sonst mit einem Positronen-Kollidierer Geister davon abhalten, Leute vollzuschleimen? Das Shooter-Gameplay macht trotz der teils etwas ungenauen Steuerung Spaß und fühlt sich genau so an, wie man es sich vorstellt. Außerdem wimmelt es im Spiel nur so vor Anspielungen und Zitaten, die den Fans der Filme ein seliges Grinsen aufs Gesicht zaubern. Doch auch sonst ist der trockene Humor absolut gelungen – egal, ob Ray gerade mal wieder besessen ist oder Egon über eines seiner seltsamen Hobbys philosophiert. Hinzu kommen eine tolle Atmosphäre, abwechslungsreiches Gegnerdesign und natürlich einige ikonische Schauplätze aus den Filmen. Da schlägt mein Fan-Herz natürlich höher. Umso glücklicher bin ich, dass auch im Handheld-Modus technisch alles einwandfrei funktioniert und ich folglich nun auch unterwegs ein paar Geister fangen kann.

Infos

Termin:	04. Oktober 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Mad Dog Games
Entwickler:	Terminal Reality/Saber Interactive
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fantastischer Fan-Service
- ✚ Wunderbar trockener Humor
- ✚ Abwechslungsreiches Gegnerdesign
- ✚ Spaßiges Shooter-Gameplay
- ✚ Atmosphärische Spielwelt
- ➖ Aufgesetzte Umgebungsrätsel
- ➖ Niedrig aufgelöste Cutscenes
- ➖ Teils etwas ungenaue Steuerung

Wertung

7/10

„Spielerisch nur ordentlich, für Fans der beiden Filme trotzdem ein absolutes Muss!“

CALL OF CTHULHU

Switch

Adventure Ein versoffener Privatdetektiv versucht einen mysteriösen Fall zu lösen und entdeckt dabei einen grauenerregenden Kult auf einer kleinen Insel. Spannend!

Es gibt kaum eine Gruselgeschichte auf der Welt, die nicht vom großen Genie des Horrors, Howard Phillips – kurz H.P. – Lovecraft, inspiriert wurde. Da ist es doch seltsam, dass es kaum einen guten Cthulhu-Film oder ein gutes Videospiel gibt, das sich mit Lovecrafts Mythos beschäftigt. Cyanide Studios wagt einen erneuten Versuch mit Call of Cthulhu. Das Adventure-RPG beruht auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Spiel von Chaosium von 1986 und ist am 8. Oktober 2019 für die Nintendo Switch erschienen.

Detektiv auf Abwegen

Ihr spielt den etwas vom Weg abgekommenen Privatdetektiv Edward Pierce, der sein Büro im Boston der 1920er-Jahre hat. Da er nur noch wenige Fälle bekommt, vertreibt er sich seine Zeit mit dem überschwänglichen Konsum diverser Spirituosen, bis ein Mann ihm eine vielversprechende Akte gibt. Auf einer kleinen Insel namens Darkwater vor der Küste Amerikas ist die Familie Hawkins bei einem mysteriösen Brand ums Leben gekommen. Ehefrau Sarah, Mann Charles und der gemeinsame Sohn Simon haben es nicht aus der Familienvilla geschafft. Das Einzige, was übrig geblieben ist, ist ein seltsames Gemälde, das Sarah Hawkins gemalt hat.

Pierce macht sich also auf den Weg zur Insel, um herauszufinden, was wirklich passiert ist. Als er ankommt, stellt er fest, dass Darkwater einst eine Walfanggemeinde war, die sich nun kaum noch über Wasser halten kann.

Detektiv trifft auf Horror

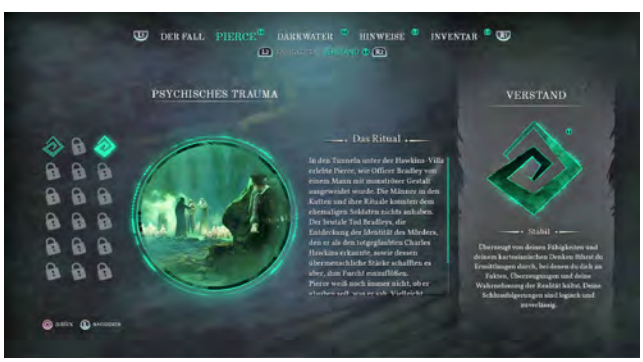
Ihr beginnt nun, in Gestalt des Detectives zu ermitteln, und sprecht dafür mit den Bewohnern der Insel. Dafür stehen euch bestimmte Fähigkeiten zur Verfügung, denn Call of Cthulhu bietet einige Rollenspiel-Elemente. Im Menü seht ihr die verschiedenen Fähigkeiten, die ihr mit Charakterpunkten aufwertet. Die Fähigkeiten sind: Ermittlung, Stärke, Psychologie, Redegewandtheit, Entdeckung, Okkultismus und Medizin.

Die letzten beiden Punkte erhöht ihr, indem ihr Bücher und Gegenstände zu den jeweiligen Themen findet. Diese Fertigkeiten bringen euch in Dialogen neue Optionen, lassen euch Türen aufbrechen oder okkulte Symbole erkennen, was vor allem auf Darkwater Island hilfreich sein kann.

Vorrangig befragt ihr die Leute, löst aber auch Rätsel, die im Spielverlauf immer abwechslungsreicher werden. In bestimmten Szenen nutzt ihr auch den sogenannten Rekonstruktionsmodus. Dabei vollzieht ihr einen oder mehrere Momente nach und entdeckt so Hinweise darauf, was geschehen ist. Zurück in der Realität geht ihr dann diesen Hinweisen nach oder befragt die Menschen dazu.

Aber natürlich ist Call of Cthulhu kein reines Detektiv-Spiel, sondern auch ein Horror-Titel. Deshalb haben die Ent-

Obwohl das Fähigkeitensystem sehr hübsch und anschaulich gestaltet ist, bringen euch die neuen Talente nur geringfügige neue Handlungs- und Dialogoptionen.



Das psychische Trauma steigt immer weiter an, wenn Edward merkwürdige Dinge sieht. Das kann sich so weit ziehen, dass er sogar den Verstand verliert.

Je nachdem, welche Fähigkeiten ihr ausgebaut habt, stehen euch andere Dialogoptionen zur Auswahl, wenn ihr Zeugen und Anwohner verhört.

Der Rekonstruktionsmodus ist ein interessantes Feature. Ihr seht in die Vergangenheit und entdeckt Hinweise. Mit diesem Wissen könnt ihr dann die Bewohner befragen.

wickler Monsterbegegnungen eingebaut, die jedoch meist nicht sonderlich grandios ausfallen. Diese Auftritte sind oft verbunden mit Schleich- oder Kampfpassagen, die einerseits nicht wirklich zum restlichen Gameplay passen und andererseits auch nicht gut ausgeführt sind. Meist sind die Schleichpassagen sehr Trial-and-Error-lastig und die Kampfpassagen sind total überflüssig.

Edwards Panikattacken und Klaustrophobie machen das Ganze nicht einfacher, wenn ihr euch vor einem Monster im Schrank versteckt. Da dreht der gute alte Detektiv völlig durch und das nervt gewaltig. Allgemein wird Edward immer durchgeknallter, je mehr okkulte Dinge er zu sehen bekommt. Irgendwann ist nicht mehr klar, was real ist und was nur in seinem Kopf passiert.

Atmosphärisch eindrucksvoll

Das Gameplay ist also nicht unbedingt grandios, aber die Atmosphäre ist es allemal. Sobald ihr Darkwater betreten habt, entfaltet sich eine bedrückende Stimmung. Der grünliche Nebel, der die Insel einhüllt, ist merkwürdig und unangenehm, die Musik wunderbar verstörend und die Beleuchtung einfach großartig! Die nur auf Englisch verfügbare Vertonung ist wirklich sehr gut, jedoch erweisen sich die Gesichtsanimationen in Dialogen als unglaublich hölzern. Das ist leider allgemein bei den Figuren das Problem: Sie wirken sehr steif und unbeweglich.

Zwar ist die Story interessant und hat auch mehrere Enden zu bieten, jedoch endet das Spiel relativ abrupt und wenig zufriedenstellend. Dabei bleibt die Geschichte im Verlauf spannend und wartet mit Wendungen auf, und oft ist auch nicht klar, ob das nun Realität ist oder Edwards Wahnsinn, der durchscheint.

Horror-Gameplay IST der Horror

Trotz der relativ guten Story und des teils spaßigen Gameplays ist Call of Cthulhu nicht unbedingt ein Meisterstück. Der Horror – vor allem die Monster – wirkt teilweise deplatziert. Als hätten sich die Entwickler gedacht: „Wir haben bisher nur ein Detektiv-Spiel, da muss noch Horror rein, also hopp!“ Das wirkt an vielen Stellen aufgesetzt und ist frustrierend, vor allem, wenn nach einem relativ einfachen Detektiv-Level ein Trial-and-Error-bitte-stirb-800-Mal-bis-du-den-richtigen-Wegfindest-Abschnitt folgt.

Technisch macht Call of Cthulhu auf der Switch aber einen guten Eindruck und zeigt nicht viel Unterschied zur PC- und den anderen Konsolen-Versionen. Auch wenn die Bilder aus der PS4-Fassung stammen, könnt ihr dieselbe Grafikleistung erwarten. Die Gesichter bleiben steif, aber Darkwater Island ist hübsch und atmosphärisch. Auch an der Steuerung auf Nintendos Hybrid-Konsole ist nichts auszusetzen, da es grundsätzlich ja sowieso nicht viel Gameplay gibt, das viel und schnelles Knöpfchendrücken erfordert.

Im Großen und Ganzen

Das sind zwar ein paar positive Punkte, aber nicht alles an Call of Cthulhu ist gut. Dem Spiel muss man allerdings schon Pluspunkte dafür geben, dass es sich wirklich an den klassischen Cthulhu-Mythos hält, die Detektivarbeit und das Fähigkeitensystem Spaß bereiten und die Story auf interessante Weise erzählt wird. Die wird euch nämlich nicht einfach in Zwischensequenzen vor den Latz geknallt, sondern ihr müsst sie euch selbstständig durch eure Ermittlungen und Befragungen erarbeiten.

Aber ja, diverse Probleme im Spiel sind vorhanden und können nicht einfach ignoriert werden, sie mindern den Spielspaß. Vielleicht schaffen es Spieleentwickler irgendwann einmal, ein Spiel zu machen, das dem Cthulhu-Mythos und H.P. Lovecraft vollends gerecht wird.

Paula Sprödefeld

Auf Darkwater Island erkundet ihr nicht nur das kleine Fischer-Städtchen, sondern auch die seltsamen Höhlen im Untergrund, wo sich ein Kult niedergelassen hat.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Ein sehr gutes Spiel ist es leider nicht geworden, aber dennoch ein guter Zeitvertreib.“

Ich hatte mich so gefreut als Call of Cthulhu angekündigt wurde. Ein Detektivspiel mit Horrorelementen fällt zufälligerweise genau in mein Metier. Und dazu auch noch der Cthulhu-Mythos, mit dem ich mich sowieso gerne beschäftige. Klasse! Bis das Spiel dann erschien und meine Freude einen Dämpfer erhielt. Der Anfang ist wirklich nicht schlecht! Die Stimmung ist toll und die Rätsel und die Detektivarbeit machen eigentlich Spaß, auch weil die Charaktere interessante Hintergrundgeschichten haben. Aber sobald das Spiel versucht, tatsächlichen Horror in Form von Monstern reinzubringen, nimmt der Spaß rapide ab. Versteht mich nicht falsch, ich liebe Horrorspiele, aber nur dann, wenn der Horror so richtig zur Geltung kommt. Doch in Call of Cthulhu wirkt er eher aufgesetzt, als MÜSSTE er Teil des Gesamtpakets sein. Schade, denn die meisten anderen Dinge im Spiel sind gelungen. Aber der Horror-Aspekt ist nun mal ein großer Teil des Spielprinzips und funktioniert nicht sonderlich gut. Die Entwickler hätten lieber subtil vorgehen und nicht versuchen sollen, Monster einzubauen.

Infos

Termin:	08. Oktober 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Focus Home Interactive
Entwickler:	Cyanide Studios
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Eindrucksvolle Atmosphäre
- ✚ Interessante Story
- ✚ Gute Rätsel
- ✚ Stimmungsvoller Soundtrack
- ✚ Gute (englische) Vertonung
- ➖ Zu einfach in den Detektiv-Abschnitten
- ➖ Frustrierende Trial-and-Error-Passagen
- ➖ Schlechte Kampf- und Schleichpassagen

Wertung

8/10

„Ein guter Versuch, aber das Cthulhu-Spiel schlechthin lässt immer noch auf sich warten.“

Wir schnappen uns Ringo und werden zum Star! Unser kreisrunder Begleiter fungiert nicht nur als Erklärbär, sondern durch seine dem Ring-Con nachempfundene Form auch als direkte Verknüpfung zu unseren Aktionen in der echten Welt.

RING FIT ADVENTURE

Sportspiel Es gab und gibt viele Spiele, die versuchen, ihr Gameplay um einen Fitness-Aspekt zu erweitern. Ring Fit Adventure geht den umgekehrten Weg: Hier gibt es das Spiel zum Workout mit dazu!

Videospieler sind fett, faul und unsportlich. Dass dieses Vorurteil nicht stimmt, dürfte inzwischen auch dem Dümmsten klar sein. Nintendo arbeitet diesem Fehlurteil seit Wii-Zeiten mit diversen Spielen, welche Software und Training miteinander verbinden, besonders intensiv entgegen. Der aktuelle Versuch der Fitness-Gamification kommt für die Switch, hört auf den Namen Ring Fit Adventure und ist definitiv der bisher gelungenste Versuch des Unternehmens. Statt Wii-Fernbedienung und Balance Board finden sich diesmal ein ringförmiger, biegsamer Controlleraufsatz, der einem Pilatesring nachempfunden ist, sowie ein Festzurrband für den Oberschenkel im Paket. In Ring und Band wird jeweils einer der Switch-Joy-Cons platziert (Switch-Lite-Besitzer gucken in die Röhre) und los geht's! Anders als zu Wii-Zeiten aber nicht in willkürlich zusammengewürfelten Minispielen,sondern im Rahmen einer vollwertigen Rollenspielkampagne. Wir schlüpfen in die virtuelle Haut eines wahlweise männlichen oder weiblichen Sportlers, der in einer Fantasywelt gemeinsam mit seinem Begleiter Ringo dem bösen Bodybuilderdrachen Draco das Handwerk legen muss. Hört sich belanglos an, ist es auch, trotzdem ist die Geschichte aber überraschend nett und vor allem humorvoll geschrieben. Primär dient sie aber eben dazu, einen motivierenden Rahmen für unsere sportliche Betätigung zu bilden. In nach und nach freigeschalteten, unterschiedlich anspruchsvollen Missionen müssen wir, Band am Bein und Ring in Händen, am Platz laufen, um unsere Figur einen linearen Pfad entlang nach vorne zu bewegen. Keine Sorge: Wer geräuschempfindliche Nachbarn unter sich hat, der kann optional auch einen leisen Modus aktivieren, bei dem die Beine nicht angehoben werden

Unser erbitterter Widersacher in der Handlung ist Draco, seines Zeichens Bodybuilderdrache und darauf aus, uns durch seine Fitness zu bezwingen. Äähm, ja.

Die Kampagne führt uns durch jede Menge Missionen, in denen wir rennen und mittels Übungen kämpfen müssen, dazwischen geht es in Shops und Dörfer.

Neben dem Storymodus können wir uns an diversen Minispielen probieren, ganz klassisch trainieren und sogar ganz ohne aktiviertes Spiel den Ring-Con benutzen.

Bewegungen, die wir mit den in die Fitness-Controller eingebauten Joy-Cons ausführen, werden zumeist sehr genau erkannt – auch wenn wir schlampig trainieren!

müssen. Hier geht es also in Sachen Ausdauer an die Substanz. Zusätzlich müssen wir auf unserem Weg durch verschiedene Bewegungen Abgründe überwinden, Gegenstände einsammeln und mehr. Treffen wir auf einen oder mehrere Gegner, dann geht der Sport erst richtig los. Wir wählen aus verschiedenen Übungen und greifen an, indem wir diese möglichst präzise ausführen; zum Verteidigen pressen wir den RIng an unseren Bauch. Jede Übung trainiert dabei einen anderen Körperteil und einige davon sind richtig, richtig anstrengend! Also, zumindest wenn man das will. Je nach eigener Fitness respektive Motivation kann eingestellt werden, wie viele Wiederholungen ein Angriff mit sich bringt, wie lange man die Übungen ausführen muss und so weiter. Wir empfehlen, ruhig mal die eigene Komfortzone zu verlassen und vor allem die Übungen korrekt auszuführen, so wie es die zahlreichen Tutorials vorschlagen – es lohnt sich! Ring Fit Adventure ist nämlich nicht nur ein Fitness-Gimmick, sondern darauf ausgelegt, ein richtiges Training zu bieten. Und das gelingt! Nach Abschluss unserer Testsessions waren wir regelmäßig völlig fertig und machten spürbare Trainingsfortschritte. Und durch die mannigfaltigen RPG-Elemente wird auch auf spielerischer Ebene zwar nichts Großes geboten, aber genug, dass man bei der Stange bleibt. Level-ups schalten neue Übungen frei, mit Items wie Heiltränken können wir uns das Sportlerleben leichter machen und ab einem bestimmten Zeitpunkt treffen wir auf farblich kodierte Gegner, die auf spezielle Übungen ganz besonders empfindlich reagieren. Wer „nur“ spielen will, ist zwar fehl am Platz, aber die Kombination aus Sport und Gameplay ist beeindruckend gut gelungen.

Genug gespielt!

Wem das zu viel Rollenspiel ist, der kann sich aber auch nach guter alter Wii-Fit-Manier an diversen Minispielen versuchen, in denen ebenfalls verschiedenste Übungen gefordert sind und es gilt, den Highscore zu knacken. Fitnessbegeisterte, welche den Spiel-Faktor des Titels völlig ablehnen, können sich auch an schnörkellos präsentierten Übungen versuchen, bei denen die zu trainierende Körperpartie ganz bewusst gewählt werden kann. Sogar ganz ohne Spiel kann gesportelt werden – bis zu 500 Zieh- oder Drückbewegungen kan der Ring-Con aufzeichnen, auch wenn die Switch aus ist. Dank übersichtlicher Statistiken, Erklärungen aller Wirkungsweisen der Übungen und vielen weiteren hilfreichen Features ist Ring Fit Adventure somit sogar jenen zu empfehlen, die mit Videospielen sonst gar nichts anzufangen wissen. Toll! ■ Lukas Schmid

Die Kämpfe bestreiten wir mit Übungen. Die trainieren jeweils andere Körperpartien und sind teilweise richtig anstrengend!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Gamification in ihrer besten Form: Ring Fit Adventure taugt als echtes Trainingsprogramm!“

Ich hatte erwartet, dass Ring Fit Adventure ganz gut werden und mir gefallen würde. Schließlich hatte ich schon mit den diversen Wii Fits, Wii Sports und wie sie nicht alle heißen meinen Spaß. Womit ich nicht gerechnet hatte, ist das Trainingspotenzial, welches in der unscheinbaren Controller-Software-Kombo steckt. Ring Fit Adventure ist nicht nur ein nettes Gimmick für Leute, die eine Ausrede dafür haben wollen, warum sie keinen „richtigen“ Sport machen, sondern taugt tatsächlich als vollwertiges Trainingsprogramm! Die Bewegungen werden dank der Joy-Con-Sensoren sehr gut erkannt, das Bewegungssportfolio ist groß und so gut wie jeder Teil des Körpers wird bei den Übungen berücksichtigt. Und dank des Auf-der-Stelle-Laufens kommt auch die Ausdauer nicht zu kurz! Klar, man muss auch gewillt sein, über seine eigenen scheinbaren Grenzen hinauszugehen und nicht auf dem leichtesten Niveau zu trainieren. Aber auch hier ist Ring Fit Adventure zur Stelle und rät einem zu einer härteren Stufe, wenn die Software denkt, man wäre unterfordert. Ich bin schwer begeistert – so kompetent umgesetzt habe ich Gamification selten erlebt!

Infos

Termin:	18. Oktober 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. 70 Euro

Pro & Contra

- ✚ Hilft tatsächlich, fit zu werden
- ✚ Für alle Fitnessgrade geeignet
- ✚ Robustes Trainingsgerät
- ✚ Sinnvolle Erklärungen
- ✚ Große Auswahl an Übungen
- ✚ Sympathisches Gamification-Rundherum
- ✚ Nette Präsentation
- ▬ Als (Rollen-)Spiel nicht der Rede wert

Wertung

8/10

„Das Spiel ist nur ein Zusatz. Vor allem taugt Ring Fit Adventure als tolles Trainingstool!“

TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE

Jump & Run Back to the roots: Nach dem kontroversen dritten Teil wandelt Frozenbyte auf den Spuren der ersten beiden Spiele.

Juhu! Der verkorkste Versuch einer dreidimensionalen Welt aus dem Vorgänger ist in Trine 4: The Nightmare Prince Geschichte. Zum Glück, denn von links nach rechts spielt es sich in der charmant verträumten Märchenwelt sowieso viel angenehmer. Noch schnell unsere drei Helden versammeln und schon kann das Abenteuer beginnen!

Oberflächliche Knobelkost

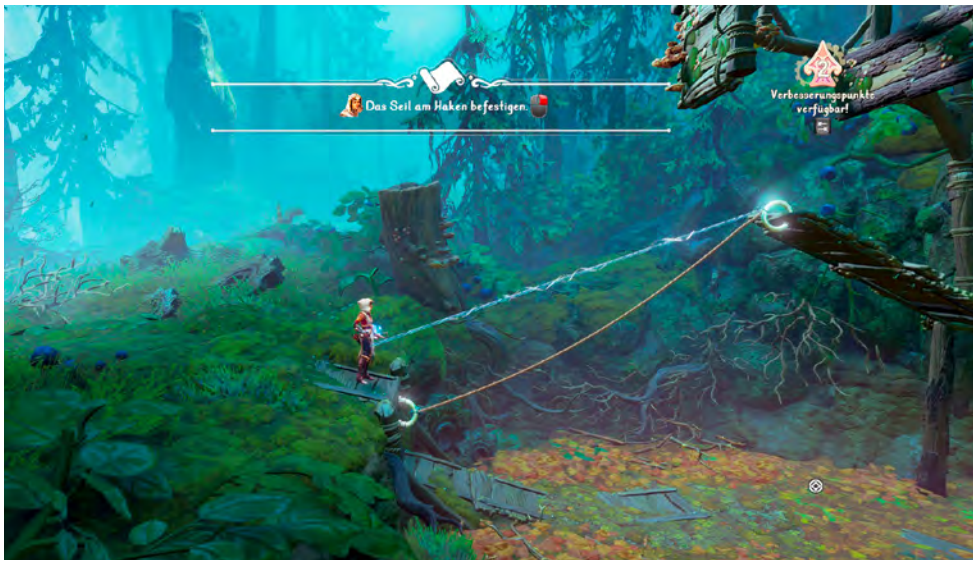
Viel zu erzählen gibt es über die Story von Trine 4: The Nightmare Prince nicht. Sie ist gerade so vorhanden und kann ohne Probleme in einem Satz erklärt werden. Die Diebin Zoya, der Ritter Pontius und der Zauberer Amadeus werden beauftragt, den spurlos verschwundenen Prinzen Selius zu suchen, der aus der Astralakademie entflohen ist. Knobelköpfe, die eine tiefgründige Story erwarten, sind hier fehl am Platz. Aber spielerisch wird dafür viel geboten! Rätselspaß kommt durch die Kombination der drei Charaktere und abwechslungsreichen Aufgaben zudem mühelos zustande.

Teamwork ist Dreamwork

Wie bereits aus den vorherigen Teilen bekannt, ist das Verbinden der einzelnen Heldenfähigkeiten auf unserer Reise der Schlüssel zum Erfolg. Amadeus ist nicht nur ein begnadeter Zauberer, sondern auch ein sympathischer Tierliebhaber. Seine magischen Kräfte erlauben es ihm, mit diversen Gegenständen innerhalb der Welt zu interagieren und auch eigene Objekte wie Kisten oder Bälle herzustellen. Die nutzt er zu Beginn des Abenteuers etwa dazu, einer kleinen Ziege aus der Klemme zu helfen. Später werden die Aufgabenstellungen natürlich immer kniffliger. Pontius ist der Kämpfer der Truppe und vertraut dabei vor allem auf Schwert, Schild und seine enorme Durchschlagskraft. Er räumt beinahe alles aus dem Weg, was nicht niet- und nagelfest ist, und auch Abgründe können wir mit ihm am besten überwinden. Das Trio wird durch Zoya abgerundet, die besonders auf Bogen und Enterhaken setzt. Für das Vorankommen ist es im Verlauf der Geschichte unabdingbar, dass die Charaktere ihre Fähigkeiten verbessern und neue Manöver erlernen. Viele Rätsel bieten dabei unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten, wobei gerade in der ersten Hälfte des Spiels vermehrt Zoya zum Einsatz kommt und Pontius eher das fünfte Rad am Wagen ist. Das ändert sich glücklicherweise nach den ersten zwei bis drei Stunden und jeder Held trägt in etwa dem gleichen Maß zur Lösung bei.

Mit Hilfe von Zauberer Amadeus kann man magische Kisten beschwören und sie zum Beispiel an den spitzen Dornen befestigen …

… damit Zoya ihr Seil daran einhaken und sich über den Abgrund schwingen kann. Aber passt auf die nach wie vor sehr spitzen Stacheln auf!



Die neue Fähigkeit „Feenseil“ erlaubt es Zoya, mit einigen Objekten zu interagieren und sie zu „aktivieren“.

Traumhafte Landschaften

Die Märchenwelt in Trine 4 sieht wie bereits in den Vorgängern wunderschön aus und überzeugt uns mit einigen facettenreichen Gebieten. Fast genauso gut haben uns die vielen unterschiedlichen Rätsel gefallen, die sich die Entwickler ausgedacht haben. Zugegebenermaßen sind sie meist sehr einfach zu lösen, was nicht für allzu viel Herausforderung sorgt, aber dafür gibt es auch so gut wie nie Frust. Immerhin wird das Lösen der Aufgaben durch ständig neue Fähigkeiten und Hindernisse zu keinem Zeitpunkt der Geschichte langweilig. So müssen wir zum Beispiel mit Pontius' Schild Wasser umleiten, sodass eine Blume wächst und wir an ihr hochklettern können. Im nächsten Abschnitt frieren wir mit Zoyas Eispfeilen ein Zahnradgewinde ein, um auf ihm mit Amadeus eine Kiste zu platzieren und auf den nächsten Vorsprung zu gelangen. Wohlgemerkt ist das nur ein winziger Bruchteil einer Kampagnenmission, den wir auch komplett anders hätten bewältigen können. In den meisten Passagen verleitet das Spiel nämlich zum umfangreichen Ausprobieren, selbst wenn man bereits eine der richtigen Lösungen gefunden hat. Weniger gefallen haben uns die immer wiederkehrenden Kämpfe mit den Traummonstern. Die sollen zwar für Abwechslung und Auflockerung zwischen den einzelnen Rätseln sorgen, fühlten sich aber bereits nach einigen Malen aufgrund zu simpler Kampfmechaniken wie schon in den Vorgängern repetitiv an. Schade, denn den Grundgedanken finden wir nicht verkehrt.

Spaß im Doppelpack

Eine der wenigen wirklichen Neuerungen in Trine 4 ist, dass jetzt insgesamt vier Spieler gleichzeitig die Rätsel lösen können. Dabei entscheidet sich entweder jeder für einen festen Charakter, oder es wird munter durchgewechselt und jeder verkörpert jeden. Wir haben einige Stunden im Koop-Modus gespielt und können uns daher gut vorstellen, welche Ausmaße das Chaos bei vier Spielern annimmt. Aber auch zu zweit bietet das Spiel einen enorm hohen Spaßfaktor mit unzähligen lustigen Momenten. Allerdings sinkt der ohnehin schon relativ niedrige Schwierigkeitsgrad durch einen weiteren Mitspieler enorm, obwohl der Aufbau der Welten und die Menge der Feinde an die Anzahl der Spieler angepasst wird. Kämpfe sind so schon nach wenigen Sekunden gewonnen und dank unserer kombinierten Fähigkeiten-Power lassen sich viele Rätsel quasi überspringen. Insgesamt macht Trine 4: The Nightmare Prince zwar dimensional einen halben Schritt nach hinten, dafür in Sachen Gameplay und Rätselspaß aber wieder einen großen Schritt nach vorne. Das ist auch gut so und wir hatten während unserer 13 Stunden Spielzeit eine Menge Freude an der Knobelei!

Marco Kilian

MEINUNG
Marco Kilian

„Nicht die härteste Nuss, aber super für zwischendurch“

Rätsel wie Sudoku haben mir schon immer Spaß gemacht, weil ich meinen Kopf gerne mit Knobeleien auf die Probe stelle. Da kann ich natürlich auch einen Titel wie Trine 4 nicht auslassen. Von Anfang an zog mich das Spiel in seinen Bann! Ob es nun die wunderschöne optische Aufmachung, die leichte Steuerung oder die Rätsel sind – Trine 4 überzeugt mich auf mehreren Ebenen. Diese Elemente greifen wie Zahnräder ineinander. Das Gleiche gilt übrigens für die Charaktere. Natürlich sind Zauberer am coolsten, aber sowohl der kuchenverrückte Ritter als auch die herzensgute Diebin haben kaum das Nachsehen. Nach dem Abspann freue ich mich jetzt schon sehr auf den fünften Teil!

Infos

Termin:	08. Oktober 2019
Sprache/Text:	Deutsch/ Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Modus Games
Entwickler:	Frozenbyte
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fabelhafte Märchenwelt
- ✚ Cleveres Zusammenspiel der Charaktere
- ✚ Unterschiedliche Gebiete
- ✚ Abwechslungsreiche Knobelkost
- ✚ Größtenteils makellose Steuerung
- ✚ Angenehm kurzweiliger Spielspaß
- ▬ Gerade im Koop viel zu leicht
- ▬ Öde Kämpfe mit plumpen Mechaniken
- ▬ Kaum vorhandene Story

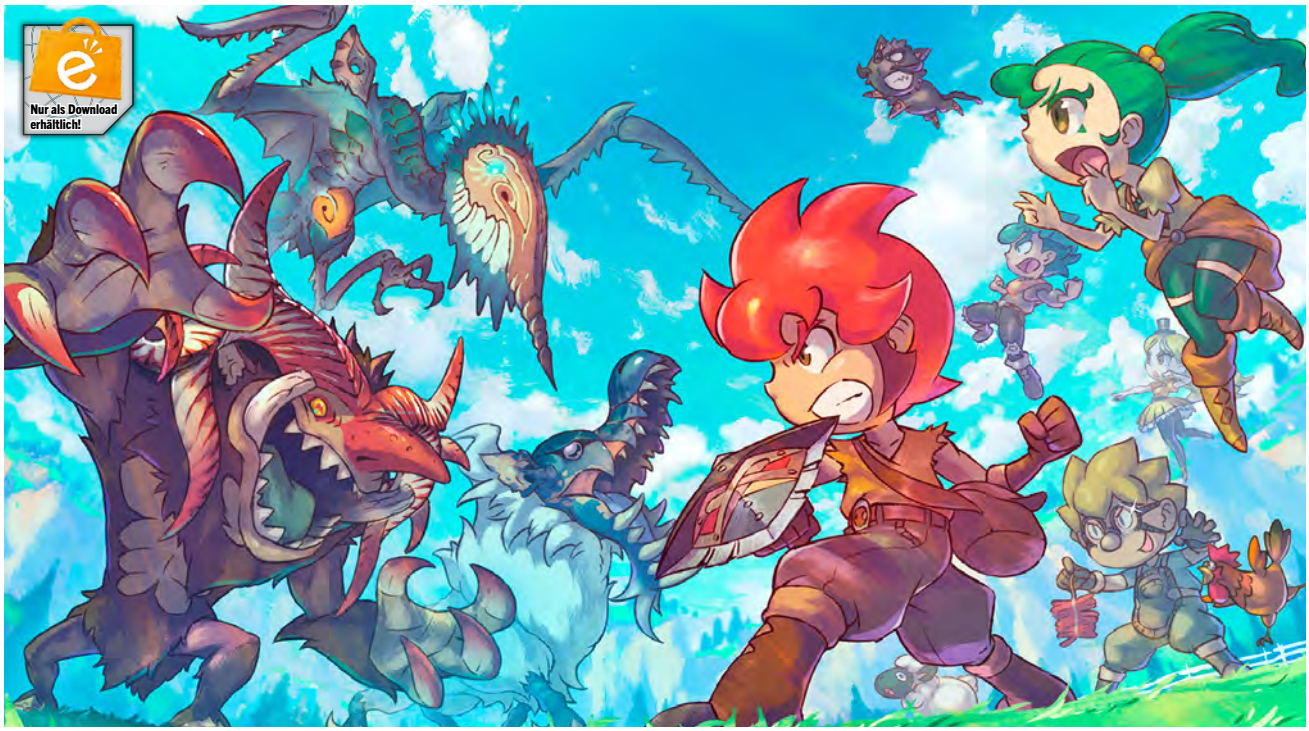
Wertung

8/10

„Trine 4 ist ein überdurchschnittlich schönes Rätselspiel ohne Storytiefe.“

Traummonster tauchen innerhalb eines Levels immer wieder in kleineren Gruppen auf. Die Kämpfe sind jedoch ziemlich eintönig und schnell vorbei.

Die arme Blume ist beinahe ausgetrocknet und braucht dringend etwas Wasser! Zum Glück kann Pontius mit seinem Schild dabei helfen.



LITTLE TOWN HERO

Switch

Rollenspiel Game Freak macht nicht nur Pokémon! Little Town Hero ist ganz anders als die Flaggschiffmarke des kleinen japanischen Teams – aber ist es auch ein gutes Spiel?

Axe heißt der junge Held in Little Town Hero, er lebt in einem Dörfchen, in dem es alles gibt, was man braucht: Ein Restaurant, einen Laden, den besten Freund, einen Rivalen und ein Mädchen, das er nett findet. Nur eines gibt's nicht: Abenteuer! In der Gemeinde gilt eine Ausgangssperre, doch bald nach Spielbeginn tauchen Monster im Dorf auf, sodass Axe und seine Freunde trotz Hausarrest auf ihre Kosten kommen.

Vom Izzit zum Dazzit

Das Kampfsystem in Little Town Hero ist die Besonderheit des Titels. Die Mechanik funktioniert ein wenig wie in Kartenspielen: Zu Beginn jeder Runde hat Axe fünf unterschiedliche Ideen, die sogenannten Izzits. Sie in ausführbare Aktionen umzuwandeln, kostet Punkte, anfangs hat der kleine Held nur drei. Mit jeder Runde werden es mehr, bis zu maximal sechs Stück. Ideen gibt es in drei Formen: Angriff (rot), Verteidigung (gelb) und Unterstützung (blau). Einmal mit Aktionspunkten umgewandelt, wird das Izzit zum Dazzit und kann auch in der nächsten Runde eingesetzt werden, falls es nicht zerstört wird. Denn: Euer Gegner hat natürlich auch Dazzits, die er euch entgegenstellt. Der Angriffs- und Verteidigungswert der Dazzits entscheidet, ob sie zu Bruch gehen. Euer Ziel in jedem Gefecht ist, alle Dazzits eures Gegenübers zu zerstören und dann noch ein rotes Angriffs-Dazzit übrig zu haben, um die Lebenspunkte des Gegners zu attackieren. Diese Zusammenfassung der Kampfmechanik ist stark vereinfacht, im Spiel haben Dazzits zusätzlich unterschiedliche Eigenschaften und es gibt weitere Dinge zu beachten, etwa den Ideen-Nachschub, die Platzierung auf dem Feld (in Bosskämpfen zieht man nach jeder Runde eine gewisse Zahl Felder weiter) und mehr. Erklärt wird das Ganze im Spiel

Das Ziel ist stets, alle Dazzits des Gegners zu brechen und dann mit einem Angriff dessen Lebenspunkte (oder den Schutzschild drumherum) zu dezimieren.

Gähn! Die Nebenquests sind spannungsarm und belanglos. Auswirkungen auf die Story habt ihr mit euren Antwortmöglichkeiten übrigens nicht.

Ihr braucht ein Haar von diesem wütenden Hund. Solche Kämpfe sind eher wie Puzzles aufgebaut und unterhaltsam.

ausführlich und weitgehend verständlich. Dennoch erfordert es eine Menge Gehirnschmalz und Vorausdenken, um siegreich aus den Schlachten hervorzugehen. Aber nicht nur das: Bei den Bossfights braucht ihr auch noch Glück, um die richtigen Ideen zu bekommen, damit ihr immer bestmöglich auf den Gegner reagieren könnt. Da Little Town Hero aber in seiner Darbietung sehr konservativ ausfällt, fressen die Bosskämpfe oft unnötig Zeit und verursachen Frust. Wenn man etwa schon auf den ersten Blick sieht, dass man in dieser Runde keinen Stich landen wird, aber nicht beschleunigen oder wenigstens die Animationen abbrechen kann, kostet das Nerven. Auch die Übersicht könnte besser sein, diverse Fähigkeiten von Bossen, die man noch nicht kennt, werden nicht erläutert, sodass man ins offene Messer läuft und dann wieder eine Runde chancenlos aussitzen muss. Mehr Spaß machen Auseinandersetzungen mit menschlichen oder tierischen Feinden, die eher wie ein Puzzle aufgebaut sind. Es steht von Anfang an fest, welche Izzits ihr bekommt, und ihr müsst euch nur noch um die Ausführung der richtigen Taktik kümmern. Trotz der langen Dauer der Bosskämpfe und der Probleme mit dem Zufallsprinzip ist das Kampfsystem insgesamt nicht nur besonders, sondern auch ein Highlight des Spiels, das Taktikfreunden Spaß bereiten wird.

Außer Kämpfen nicht viel los

Abseits des Kern des Spiels hat Little Town Hero allerdings nur sehr dürftige Kost zu bieten. Das Rollenspielsystem beschränkt sich auf einen kleinen Talentbaum, die Quests und Nebenaufgaben im Spiel sind so dröge und einschläfernd, dass man vor dem Spielen einen Arzt oder Apotheker konsultieren sollte. Redet mit Person X, lauft zu Ort Y, sprecht dort mit Person Z, fertig. Die Story plätschert im Dämmerschlaf vor sich hin, die klischeehaften Charaktere bleiben nicht im Gedächtnis. Es besteht eine seltsame Diskrepanz zwischen dem taktischen Kampfsystem, das die Jüngsten überfordert, und dem kindlichen Rest des Spiels, der volljährige Zocker mit Banalitäten und Dialogen aus dem letzten Jahrtausend langweilt.

Auch technisch läuft Little Town Hero nicht rund. Zwar gefällt der niedliche, klare und bunte Cel-Shading-Stil, die Framerate kommt aber oft ins Stottern, die Kamera ist ungünstig eingestellt, sodass die Übersicht beim Laufen zu wünschen übrig lässt und die fehlenden Komfortfunktionen sind ärgerlich. Die guten Ideen im Spiel gehen auf diesem unfruchtbaren Boden nur teilweise auf. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

„Little Town Hero ist nicht, was ich erwartet habe, und das in vielerlei Hinsicht."

Klingt auf dem Papier gut: Die Pokémon-Macher bringen ein Rollenspiel mit einer Art Kartendeck-Kampfsystem, untermalt von Musik aus der Feder von Toby Fox (dem Undertale-Macher) raus? Super! Am Ende jedoch merkt man dem Spiel die dürftigen Ressourcen an, nicht nur, was die Technik angeht. Die begrenzte Spielwelt, die unkreativen Quests, die langweiligen Dialoge – hier hätte mehr Mühe investiert werden müssen, damit der Spaßunterschied zwischen Kämpfen und Rest nicht so eklatant ausfällt. Auch die Kämpfe hätten noch mehr Feinschliff vertragen, vom ärgerlichen Zufallsprinzip bis zur lahmen Inszenierung. Spielerfreundliche Features gehören heutzutage in ein RPG, schon bei Pokémon kann man seit zig Editionen die Animationen ausschalten. Auch ein Minispiel wäre mal zwischendrin eine schöne Abwechslung gewesen! Aber Little Town Hero ist nun, wie es ist, und ich kann es zumindest geduldigen Fans von außergewöhnlichen Kampfsystemen ans Herz legen. Oh, und eines noch: Die Musik ist unglaublich austauschbar und nichtssagend, ich wäre nie im Traum darauf gekommen, dass sie von Fox stammt.

Infos

Termin:	16. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Preis:	24,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ungewöhnliches, interessantes Kampfsystem
- ✚ Kämpfe mit Puzzle-Mechanik sind motivierend
- ✚ Hübsche, bunte Comicoptik
- ➖ Kaum Komfortfunktionen
- ➖ Keine deutschen Texte
- ➖ Kämpfe ziehen sich, Zufallsprinzip bei Bossen
- ➖ Langweilige Quests, Story und Charaktere
- ➖ Technische Probleme

Wertung

6/10

„Interessantes Kampfsystem, aber mit technischen Schwächen und öder Story"

Die Bosse sind nett gestaltet, wie die meisten Charakter- und Monstermodelle im Spiel. Allerdings ziehen sich solche Kämpfe hin, teilweise über eine Stunde.

Nach jeder Runde in einem Bosskampf würfelt ihr und wechselt dann der Augenzahl entsprechend das Feld. An manchen Orten bekommt ihr Unterstützung.

Switch

Nur als Download erhältlich!

CAT QUEST 2

Rollenspiel Ein tatztastisches Abenteuer oder unterhaltsam wie ein Kater? In Cat Quest 2 sorgt ihr für Gerechtigkeit im Katzen- und Hundereich. Ob das Spaß macht, verrät der Test.

Cat Quest 2 ist, wie der Name bereits andeutet, die Fortsetzung des Rollenspiels Cat Quest, ebenfalls auf Nintendo Switch erhältlich. Vorkenntnisse sind nicht unbedingt erforderlich, ihr könnt durchaus frisch mit dem zweiten Teil ins Abenteuer einsteigen. Die genauen Details der Fehde zwischen Katzen und Hunden sind im Grunde nicht so wichtig, eine tiefgründige, nuancierte Story bietet das charmante Rollenspiel nicht. Dafür gibt's für Tierliebhaber in der Fortsetzung doppelt so viel Flauschfaktor, denn in Cat Quest 2 steuert ihr nicht nur den Thronfolger des Katzenreichs Felingard, sondern auch den Erben des Lupus-Imperiums! Geht ihr alleine auf die Reise, wechselt ihr per Knopfdruck zwischen den beiden haarigen Helden, im lokalen Koop-Modus übernimmt euer Freund den zweiten Charakter.

Hund oder Katz – oder beides

Die Unterschiede zwischen Katze und Hund liegen – zumindest im Spiel – in eurer Hand. Durch das simple Ausrüstungssystem bestimmt ihr, welcher der beiden Pfotagonisten auf magische Attacken setzt und welcher Nahkampfangriffe nutzt. Natürlich kann man auch beide zu Zauberern machen oder umgekehrt, da verschiedene Feinde aber unterschiedliche Resistenzen haben, ist eine gemischte Aufstellung empfehlenswert. Wenn der Computer euren Kumpan steuert, wird dieser von selbst die ihm zugeteilten Zauber oder Unterstützungsfähigkeiten einsetzen. Das macht er nicht immer taktisch klug, irritierend unbegabt stellt sich die KI aber selten an. Der Schwierigkeitsgrad des etwa achtstündigen Abenteuers ist generell eher niedrig, was den jüngeren Spielern zugutekommt, die auch die Zielgruppe von Cat Quest 2 darstellen.

Aufleveln und verbessern

Während eurer Suche nach den Splittern des sagenumwobenen Königsschwertes und dem Kampf gegen Monster und Bösewichter erkundet ihr eine große, offene Welt im Miniatur-Look. Höhlen könnt ihr betreten, dort findet ihr

In manchen Dungeons müsst ihr Wellen an Gegnern besiegen, damit ihr am Ende die Belohnung erlangt. Viele der Bosse bekämpft ihr mehrmals.

Die Quests sind zwar meistens Standardware, aber die oftmals amüsanten Wortspiele und Witzeleien machen diesen Umstand wieder wett.

Die Geschichte ist nicht besonders spannend, aber charmant präsentiert – wie auch der Rest des Spiels.

einfache Rätsel, Schatztruhen und mitunter auch neue Magie-Fähigkeiten. Euer Team levelt regelmäßig und selbstständig auf, um die Qualität eurer Ausrüstung müsst ihr euch aber selbst kümmern. Bezahlt bei Katze Kit Kat und bei Hund Hotto Doggo für Upgrades, damit ihr stets gut gepanzert und gleichzeitig schlagkräftig unterwegs seid. Die Menge an Beute im Spiel ist überschaubar, es gibt nur zwei unterschiedliche Gattungen von Waffen: Zauberstäbe für Fernkampfangriffe und Nahkampfwerkzeuge. Bekleidung kommt in zwei Ausführungen: Rüstung und Kopfbedeckung. Alle diese Gegenstände existieren in diversen Varianten mit unterschiedlichen Vorteilen. Es gibt etwa ein Katana mit Bonus auf kritischen Schaden unter den Nahkampfwaffen oder eine Axt, die den Rüstungswert des Trägers steigert. Wenn ihr ein Duplikat eines Objektes findet, das ihr schon besitzt, wird dieses automatisch aufgelevelt – praktisch, denn die Upgrades bei den Schmieden sind umständlich und kosten Zeit. Denn anstatt einfach den Level der Ausrüstung dem Geldvorrat entsprechend nach oben zu setzen, müsst ihr für jede einzelne Stufe das gewünschte Item anwählen, bestätigen, aufwerten, und so weiter.

Schlicht, aber fein

Die Nebenquests sind meistens Standardware. Redet mit einem NPC, verfolgt Spuren, besiegt Monster. Allerdings wurden die deutschen Texte charmant mit allerlei Wortwitzen versehen, was die Austauschbarkeit der Aufgaben zumindest ein bisschen erträglicher macht. Obendrauf gibt es viele optionale Gebiete und Höhlen. Technisch betrachtet ist Cat Quest 2 ein eher schlichtes Spiel mit mäßigen Animationen, dafür läuft es flüssig und sieht niedlich aus. Ein bisschen mehr unterschiedliche Feinde wären aber begrüßenswert gewesen, einige Bosse trifft man außerdem mehrmals. Ähnlich einfach gestrickt wie die Optik ist auch das Kampfsystem: Knüppelt auf die Feinde drauf, bis sie zu Boden gehen, und weicht ihren durch rote Markierungen angezeigten Angriffen durch Wegrollen aus. Nichtsdestotrotz oder vielleicht gerade wegen seiner Simplizität spielt sich Cat Quest 2 flott und kurzweilig. Noch ein Dungeon, noch eine Quests, noch eine Truhe – und schon sind zwei Stunden vergangen. Ein besserer Bedienkomfort in den unübersichtlichen Menüs und Abkürzungen vom Ende in jedem Dungeon direkt zum Anfang hätten das Erlebnis noch etwas runder gemacht, aber das sind Probleme, die sich verschmerzen lassen. Miau! **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

„Etwas zum Naschen: Cat Quest 2 ist nicht sonderlich gehaltvoll, aber sehr süß.“

Ich finde es nicht so schlimm, dass hier nicht die härtesten Kämpfe, die komplexeste Story und das größte Beute-Aufgebot der Welt aufgefahren werden. Cat Quest 2 richtet sich offensichtlich eher an junge Spieler. Diese werden hier – nicht allein wegen der allgegenwärtigen Wortwitze und der niedlichen Präsentation – gut unterhalten. Gerade beim Aufwerten der Ausrüstung und beim Erkunden der Verliese hätte ich mir aber mehr Komfortfunktionen gewünscht und die Auswahl an Feinden hat mich nicht komplett überzeugt. Da wäre auf jeden Fall mehr drin gewesen, nicht nur was die rein optische Gestaltung angeht, sondern auch was die Stärken, Schwächen und Attackenmuster betrifft. Durch den eher niedrigen Schwierigkeitsgrad ist es nicht wirklich erforderlich, lange zu grinden, damit man im Level aufsteigt. Aber selbst beim Bildschirmtod zeigt sich Cat Quest 2 handzahm und setzt einen beim letzten Rastplatz ab. Jederzeit hat man außerdem die Möglichkeit, Missionen abzubrechen, wenn man feststellt, dass sie einem gerade noch zu hart sind. Cat Quest 2 ist eine gute Wahl, wenn es mal was Leichtes sein soll.

Infos

Termin:	24. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Pqube
Entwickler:	The Gentlebros
Preis:	14,99 Euro

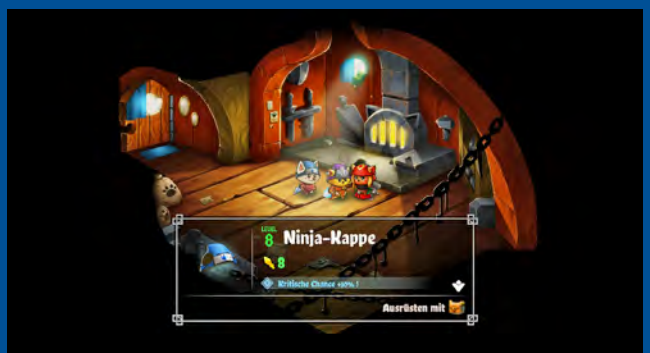
Pro & Contra

- Liebenswert-niedliche Spielwelt und Charaktere
- Kurzweiliges, simples und kindgerechtes Spielprinzip
- Texte voller Wortwitz und Humor
- Mit lokalem Koop-Modus
- Große Welt zum Erkunden mit optionalen Gebieten
- Für Profi-Zocker und ältere Semester viel zu einfach
- Missions-Design nach Schema F
- Unübersichtliche Menüs

Wertung

7/10

„Niedliches, simples Rollenspiel mit Koop-Modus und wortspielreichen Texten“



Bei der Schmiedin Kit Kat wertet ihr eure Klamotten auf. Das geschieht aber ziemlich umständlich. Bei Hund Hotto Doggo verbessert ihr eure Waffen.

In den Verliesen gibt es Schätze zu heben und Gegner zu besiegen. Achtet auf die Stacheln im Boden! Sie schaden nicht nur euch, sondern auch den Feinden.

CLOSE TO THE SUN

Action-Adventure Endlich ist das charmante Indie-Horror-Adventure auch für die Nintendo Switch erschienen und wir gehen der Frage nach, was das Spiel rund um Nikola Tesla zu bieten hat.

Auf der Helios, dem Schiff, das im Zentrum von Close to the Sun steht, herrscht der Horror! Aber beginnen wir vielleicht besser einmal ganz von vorne: Close to the Sun entführt euch ins späte 19. Jahrhundert einer alternativen Zeitlinie. Dort hat sich Nikola Tesla, Vater des Wechselstroms und einer der hellsten Köpfe seiner Zeit, zu einer der prägendsten Figuren der Welt entwickelt. Mit seiner Forschung auf dem Gebiet der Elektrotechnik veränderte er bleibend die Menschheitsgeschichte und versorgte Tausende Haushalte mit kostenloser Energie. Als sein größtes Werk kann allerdings die Helios angesehen werden: ein riesiges Schiff in internationalen Gewässern, das als Tummelplatz für die wissenschaftliche Elite der Welt dient. Die kann dort, ungestört von anderen Einflüssen wie Politik und Religion, ihrem Forschungsdrang nachgehen und so die Grenzen des menschlich Denkbaren immer wieder aufs Neue ausloten. Es handelt sich quasi um ein schwimmendes Utopia, eine unabhängige Gesellschaft, die nur den eigenen Regeln unterworfen ist. Entsprechend aber auch von der Außenwelt durchaus skeptisch beäugt wird. Auch eure Spielfigur, die junge Journalistin Rose Archer, ist sich nicht ganz sicher, was sie davon halten soll, dass sie eines Tages durch eine geheimnisvolle Nachricht auf die Helios eingeladen wird. Da der Brief allerdings von ihrer Schwester Ada unterzeichnet ist, macht sie sich natürlich trotzdem auf den Weg, dem Ursprung des teils kryptischen Schreibens auf den Grund zu gehen. Schon kurz nach eurer Ankunft an Bord müsst ihr allerdings feststellen, dass sich die Helios nicht ganz so einladend präsentiert, wie ihr dachtet.

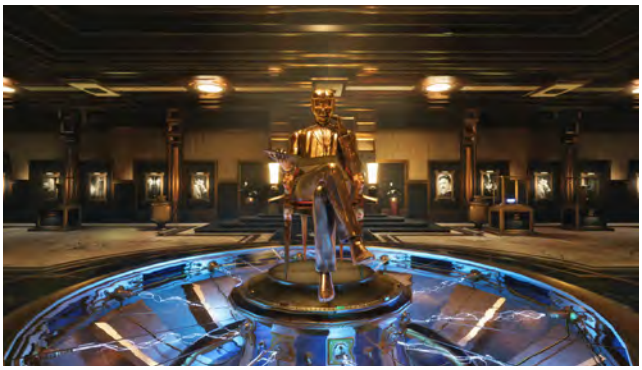
Rapture lässt grüßen

Der Stahlkoloss scheint nämlich vollkommen verwahrlost. Teile des Schiffs sind von der Stromzufuhr abgeschnitten. Es liegt der faulige Geruch von Tod in der Luft. Umdrehen ist aber natürlich keine Option, ihr stoßt also weiter in die finsteren Untiefen der Helios vor und versucht, eure Schwester zu finden und zu klären, was hier eigentlich vorgefallen ist. Eines wird dabei allerdings schon recht schnell klar: Es kann nichts Gutes gewesen sein. Denn auch wenn ihr in den ersten Minuten keiner Menschenseele begegnet, eure Umgebung erzählt euch bereits eine eindeutige Geschichte. Die vielen Gänge und Räume rufen mit ihrem schönen Art-Nouveau-Stil versetzt mit Hightech-Elementen Erinnerungen an Bioshock hervor. Wie auch in Rapture habt ihr stets das Gefühl, dass die Helios ihre besten Zeiten wohl schon lange hinter sich hat. Interne Sicherheitsprotokolle berichten von Spionen und Schläfern. Zeitungen schreiben von Überfällen auf Wissenschaftler. Blutige Verhörräume lassen darauf schließen, dass hier der sogenannte „Stromkrieg“ gegen den Konkurrenten Thomas Edison auch schon mal mit härteren Bandagen geführt wurde. So baut sich schnell eine unangenehme Stimmung auf, die durch die gelungene Musik und Soundkulisse noch einmal ordentlich verstärkt

Ist Nikola Tesla nun der neue Heilsbringer oder doch gar die Inkarnation des Bösen? Da sind sich selbst die Wissenschaftler an Bord der Helios nicht einig.

Kurz und schmerzlos – Tode in Close to the Sun sind nur wenig angsteinflößend und ziehen keinerlei Konsequenzen nach sich. Das nagt leider am Horrorfaktor.

Gelegentlich gilt es in Close to the Sun, ein paar kleinere Rätsel zu knacken. Offensichtliche Tipps zu deren Lösung findet ihr aber meist in der direkten Umgebung.



So eindrucksvoll wie hier präsentiert sich Close to the Sun leider nur selten. Gerade auf der Switch hat die Technik mit Mängeln zu kämpfen und manchmal ruckelt der Spaß.

wird. Eure Situation wirkt stets bedrohlich, eure Neven stehen stets unter Spannung. Die lösen die Entwickler immer wieder durch kleinere Jumpscares (etwa einen Funkenschlag oder eine sich plötzlich schließende Tür) auf. Hier mussten wir, obwohl wir bereits wussten, was uns erwartete, öfters mal durchpusten.

Radio Gaga

Glücklicherweise müsst ihr euren Horrortrip an Bord der Helios aber nicht alleine durchstehen. Ab einem gewissen Zeitpunkt seid ihr mithilfe eines Headsets in stetem Kontakt mit anderen Figuren. Neben eurer Schwester Ada ist das vor allem ein seltsamer Wissenschaftler namens Aubrey, der euch bei vereinzelt auftauchenden Rätseln hilft und Türen für euch öffnet. Die Dynamik dieses Funkkontakts erinnert dabei – wie könnte es anders sein – wieder einmal ein wenig an Bioshock. Wie dort in euren Gesprächen mit Atlas könnt ihr euch in Close to the Sun nie so wirklich sicher sein, wie vertrauenswürdig eurer Gegenüber ist. Zumal Aubrey oftmals einen psychisch labilen Eindruck macht, etwa wenn er sich mit der Leiche seines toten Freundes Benny unterhält. Lobend hervorheben muss man an dieser Stelle die ordentliche Vertonung. Die deutschen Synchronsprecher (unter anderem Lara Trautmann alias „Lara Loft“ als Rose Archer) machen durchweg gute Arbeit. Das gilt auch für die diversen „Begegnungen der dritten Art“, während denen Figuren aus schwebenden, goldleuchtenden Partikeln euch vergangene Gespräche und Handlungen noch einmal durchleben lassen. So erfahrt ihr noch einmal mehr über die verhängnisvollen Vorkommnisse an Bord. Nett fanden wir darüber hinaus die vereinzelt eingestreuten Witze in Form von kleinen Notizen. Auf ihnen beschwerte sich beispielsweise ein Nachbar über den nächtlichen „Lärm“ im Zimmer eines Wissenschaftlers. Oder der Hausmeister wünschte einem Klopapierdieb, er möge doch an einer rektalen Blutung draufgehen.

Horror aus falschen Gründen

Apropos draufgehen: Bei Close to the Sun handelt es sich übrigens nicht um einen Walking Simulator, sondern ein Horror-Adventure. Deshalb verfügt das Spiel auch noch über einige (zumindest vermeintlich) gruselige Verfolgungssequenzen, in denen ihr etwa vor einem messerschwingenden Mörder namens Ludwig davonrennt (denn natürlich musste der böse Gegenspieler ein Deutscher sein). Die sind leider die offensichtliche Schwachstelle des Titels. Der ideale Weg während dieser Abschnitte ist leider oft nicht direkt ersichtlich. Zu allem Überfluss lassen sich Hindernisse nur mit einem beherzten Knopfdruck überspringen – allerdings auch nur, wenn ihr sie richtig anvisiert habt. So kann es schon mal passieren, dass ihr mehrmals herumklicken müsst, bevor Rose endlich über einen umgestürzten Abfalleimer hüpft. Das kostet nicht nur Nerven, sondern auch kostbare Zeit. Im Regelfall hat euch eurer Verfolger nämlich schon nach nur einem schwerwiegenden Fehler direkt eingeholt, was dann einen qualvollen Bildschirmtod nach sich zieht. Nun, mehr oder weniger. Tatsächlich sticht euer Gegner nämlich einfach nur mehrmals lieblos auf euch ein, danach startet die Verfolgungssequenz einfach wieder von vorne. Konsequenzen: Fehlanzeige. Abgesehen von dem Umstand, dass ihr der Abschnitte ziemlich schnell überdrüssig werdet.

Ein Schrecken ohne Ende

Zum Horror eines Soma oder Outlast, von deren Gameplay sich die Entwickler deutlich haben inspirieren lassen, fehlt so leider ein gutes Stück. Das Design eurer Gegner ist nicht abstoßend genug. Ihrem Auftreten fehlt ohne die passenden Bild- und Soundeffekte einfach der nötige Nachdruck. Zudem fühlen sich die Gruselmomente in Close to the Sun zu geskriptet an. Gefahren erwarten euch immer nur an den vorhergesehenen Stellen. Eine stets präsente Bedrohung gibt es nicht. Zum enttäuschenden Horroraspekt gesellen sich noch einige andere Defizite. Die Grafik macht über weite Strecken zwar einen soliden Eindruck – trotz deutlicher Einbußen gegenüber der Versionen für die technisch stärkeren Konkurrenzplattformen. Immer wieder begegnen euch aber kleinere Ruckler. An vielen Stellen ist das Spiel darüber hinaus viel zu dunkel. Auch die Figuren wirken mit ihren statischen Gesichtern und hölzernen Animationen nur wenig lebhaft. Am ärgerlichsten fanden wir jedoch das überraschend abrupte Ende von Close to the Sun, das zumindest bei uns noch einige Fragen offen ließ. Hier hatten wir fast den Eindruck, den Entwicklern ist die Zeit ausgegangen. Oder Storm in a Teacup plant bereits ein Sequel oder einen DLC, um die Geschichte rund um Tesla und die Archer-Schwestern noch irgendwie zu einem befriedigenden Ende zu bringen. Schade.

David Benke

MEINUNG
David Benke

„Die Atmosphäre an Bord der Helios ist top, der Rest leider höchstens Mittelmaß.“

Beim Spielen von Close to the Sun habe ich mich immer unwillkürlich gefragt, ob der Titel in einem anderen Genre nicht vielleicht besser aufgehoben gewesen wäre. Spielwelt, Atmosphäre und auch weite Teile der Erzählung haben mir nämlich wirklich gut gefallen. Die Horrorelemente wie die eher mäßigen Verfolgungssequenzen und die kleineren Jumpscares zogen die Gesamtqualität des Spiels dann aber doch wieder deutlich herunter. Zusammen mit der teils eher mäßigen Grafik, der kurzen Spielzeit und dem sehr abrupten Ende ergibt sich so ein insgesamt eher ernüchterndes Spielerlebnis, das als Puzzler oder vielleicht sogar als reiner Walking-Simulator eine etwas bessere Wirkung hätte entfalten können.

Infos

Termin:	29. Oktober 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Wired Productions Limited
Entwickler:	Storm in a Teacup
Preis:	ca. 30 Euro

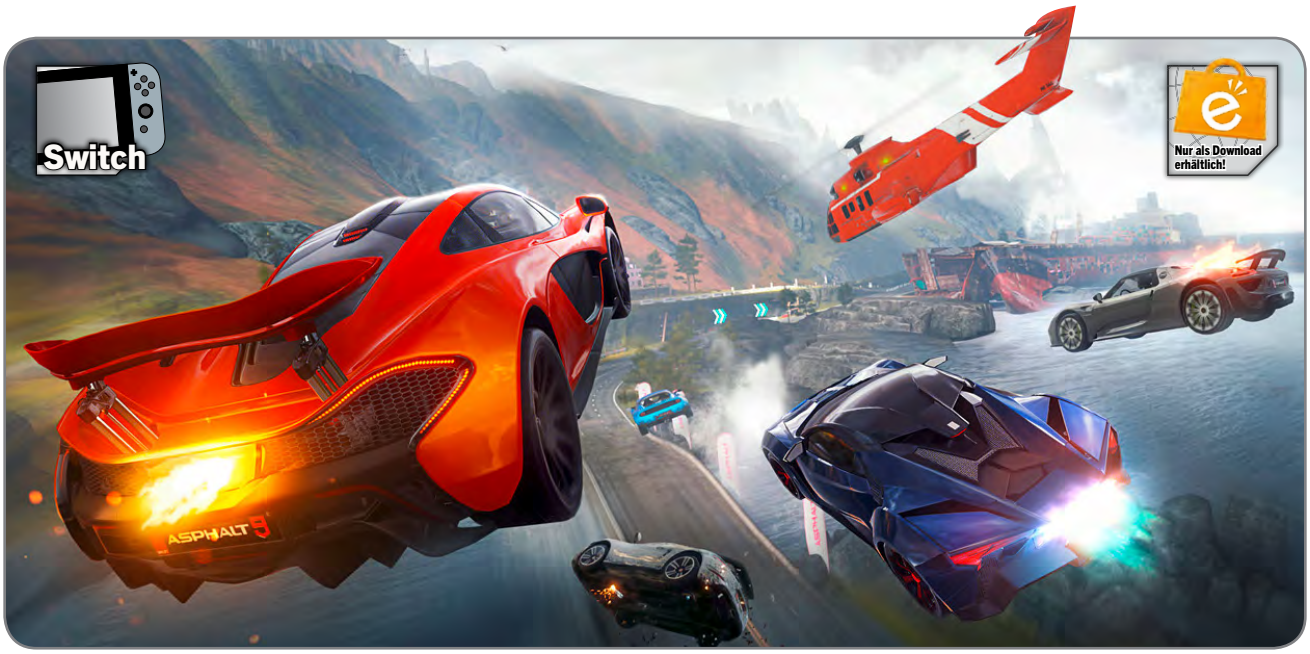
Pro & Contra

- ✚ Tolle Vertonung und Soundkulisse
- ✚ Außergewöhnliches Setting
- ✚ Schönes Art- und Leveldesign
- ✚ Spannende Grundidee
- ➖ Abruptes Storyende
- ➖ Nervige Verfolgungssequenzen
- ➖ Mäßige Charaktermodelle mit schlechten Animationen
- ➖ Geringer Umfang
- ➖ Nur wenige, zumeist sehr simple Rätsel

Wertung

6/10

„Die gute Atmosphäre wird von nervigen spielerischen und technischen Makeln ausgebremst.“



ASPHALT 9: LEGENDS

Rennspiel Von der Konsole auf Smartphones und wieder zurück: Die Asphalt-Serie nahm ihren Ursprung auf dem Nintendo DS und startet nun wieder auf einer Nintendo-Konsole durch.

Renn„simulation“? Es ist schwierig, Asphalt 9: Legends treffend zu beschreiben. Ja, es ist ein Rennspiel. Und ja, Asphalt 9 beinhaltet jede Menge lizenzierte echte Autos von BMW, Nissan, VW, Chevrolet, Dodge, Ford, Porsche und vielen weiteren bekannten Autobauern. Aber zugleich ist das Spiel auch extrem arcadig. Spontane 360-Grad-Drehungen, irrsinnige Sprünge über hunderte von Metern und regelmäßige komplette Zerstörungen der gegnerischen Fahrzeuge sind nur drei Beispiele dafür. Das Tolle ist: Das macht Spaß. Richtig viel sogar! Und obendrein ist Asphalt 9: Legends auch noch umsonst im eShop der Switch erhältlich. Wie geht das zusammen? Nun, das Rennspiel steckt pickepackevoll mit Premiumwährung, Gacha- und Grinding-Elementen und Ingame-Käufen. Glücklicherweise könnt ihr all das aber weitestgehend unbeachtet lassen und euch auf die Rennen konzentrieren.

Boosten und zerstören

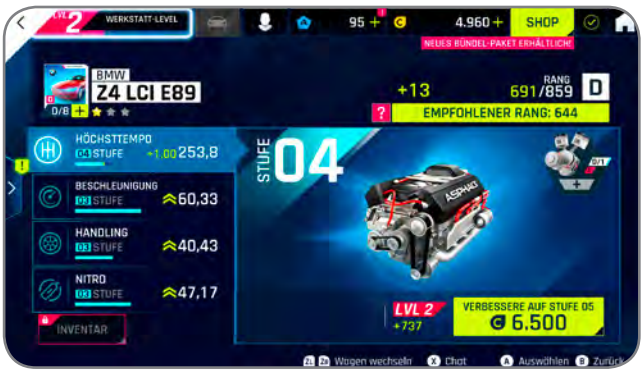
Asphalt 9 bietet gleich eine ganze Reihe verschiedener Modi. Extrem umfangreich und im lokalen Singleplayer zentral ist der Karriere-Modus. Hier heizt ihr durch eine gigantische Zahl unterschiedlicher Rennen verschiedener Serien, die wiederum in Klassen aufgeteilt sind. Die Rennen, bis auf die finalen Duelle der meisten Serien, sind meistens sehr kurz und oftmals schon nach weniger als einer Minute vorbei. Hier wird der Mobile-Ursprung des Spiels sehr deutlich. Neben klassischen Rennen um die Spitzenposition müsst ihr euch auch in Zeitrennen und bei speziellen Aufgaben beweisen. Oftmals gilt es, nicht nur ein Rennen zu gewinnen, sondern zugleich auch beispielsweise eine bestimmte Zahl an Stunts zu absolvieren oder den Boost für eine vorgegebene Mindestzeit einzusetzen.

Unabhängig vom Renntyp und von den Aufgaben verfügt ihr über ein simples Steuerungsschema und eine überschaubare Zahl an Möglichkeiten: Gas gebt ihr mit dem rechten Schulterbutton, der linke Knopf an der Oberseite hingegen dient beim Antippen dem Bremsen, beim Doppeltippen der Ausführung einer 360-Grad-Drehung und beim Gedrückthalten und gleichzeitigen Einlenken dem Driften. Gelenkt wird wie üblich bei Rennspielen mit dem linken Analogstick, den Turbo setzt ihr durch

Asphalt 9 verwendet optische und technische Effekte wie Unschärfen und Explosionen, um einen stark actionlastigen Look bei den Rennen zu erzeugen.

Die Autos der Konkurrenz zu zerstören – beispielsweise durch Abdrängen, Turboboost oder einen 360 – ist eine wichtige Stragie zum Sieg bei Asphalt 9.

Eine Simulation ist Asphalt 9 auf gar keinen Fall, will das Spiel aber sowieso nicht sein. Stattdessen gehören irre Stunts und waghalsige Sprünge zu den Rennen.



Tuning ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, um mit den immer anspruchsvoller werdenden Rennen fertig zu werden. Auch optische Anpassungen sind möglich.

Betätigen des Y-Buttons ein. Mit den 360s füllt sich die Turboboost-Leiste, genauso wie durch Aufsammeln entsprechender Items oder durch Zerstören der Gegner, außerdem durch alle anderen Stunts. Setzt ihr den Turbo ein, könnt ihr dessen Stärke durch gutes Timing erneut erhöhen.

Modivielfalt und Moneten

Über den recht klassischen Singleplayer-Modus hinaus könnt ihr euch ebenso online an täglichen Events sowie Zielen versuchen und hierfür besonders viele Belohnungen einheimsen. Sucht ihr euch einen Club, dem ihr beitretet, oder gründet ihr gleich selbst einen, erhaltet ihr weitere Belohnungen, die ihr gemeinsam erspielt. Im Online-Mehrspieler könnt ihr euch in verschiedenen Kategorien bessere Ränge erarbeiten und, ihr ahnt es vielleicht schon, auch hierfür Belohnungen abstauben. Außerdem bietet Asphalt 9 auch einen klassischen lokalen Mehrspieler-Modus mit geteiltem Bildschirm an einer einzigen Konsole.

Die Belohnungen sind wohl der größte Wermutstropfen des Spiels, obwohl es natürlich ein befriedigendes Gefühl ist, sie zu erhalten. Dabei handelt es sich neben normalen Credits zum Tunen der Autos nämlich einerseits um die Premiumwährung, die ihr wahlweise auch für echtes Geld erstehen könnt – und das nicht gerade zu günstigen Preisen von bis zu rund 100 Euro pro Paket. Andererseits bekommt ihr Päckchen mit Blaupausen für Fahrzeuge und zwar nach dem Gacha-Prinzip. Habt ihr eine gewisse Zahl davon für ein bestimmtes Auto gesammelt, erhaltet ihr dieses. Besitzt ihr das Fahrzeug schon, steigt das Auto hingegen in der Kategorie auf, was weiteres Tuning ermöglicht. Neue Rennboliden bekommt ihr also ausschließlich über das zufallsbasierte Gacha-Prinzip.

Top-Technik und tolle Musik

Auf der technischen Seite glänzt das Spiel dafür wiederum. Augenscheinlich läuft Asphalt 9 jederzeit in der maximalen Switch-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde, wobei wir das nicht zweifelsfrei überprüfen können. Die Grafik ist wirklich hübsch, die Originalfahrzeuge sind toll und realitätsgetreu umgesetzt. Die Musik ist abwechslungsreich, stimmig und beinhaltet verschiedenste aktuelle Songs der Genres Electro, Pop, EDM, Drum&Bass, Dubstep und Co., was die Action bei den Rennen ordentlich anheizt. Neben der Controller-Steuerung ist wahlweise auch die auf Mobile-Geräten wesentlich sinnvoller beheimatete Touch-Steuerung wählbar, bei der das Auto selbstständig fährt und ihr nur lenkt. Wir haben schon deutlich schlechtere Mobile-Ports auf der Switch gespielt. Und definitiv haben wir schon deutlich weniger spaßige Free2play-Games getestet.

Johannes Gehrling

Asphalt 9 ist kostenlos im eShop der Switch erhältlich, steckt aber voll mit In-Game-Käufen und Gacha-Elementen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Wen das Grinden nicht stört, der kann viel Spaß haben, ohne echtes Geld auszugeben."

Asphalt 9: Legends habe ich für einige Zeit schon täglich auf dem iPad Air gespielt, auch da hat mir das Spiel bereits gut gefallen, ist es doch wirklich solide für die Steuerung am Tablet umgesetzt, schaut toll aus, trifft meinen Musikgeschmack, bietet jede Menge lizenzierte Fahrzeuge und stört trotz Premiumwährung und Gacha-Elementen nicht den Spielfluss und -fortschritt. All diese und weitere Stärken hat der französische Entwickler und Mobile-Gigant Gameloft auch auf die Switch gebracht und stellt das Ergebnis kostenlos im eShop zur Verfügung. Nur das Grinden für neue Fahrzeuge kann mit der Zeit anstrengend werden und dann wird es schwierig, ohne (viel) echtes Geld auszugeben. Mit Geduld und täglichem Spielen geht es aber auch ohne.

Infos

Termin:	08. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Gameloft
Entwickler:	Gameloft
Preis:	kostenlos mit In-Game-Käufen

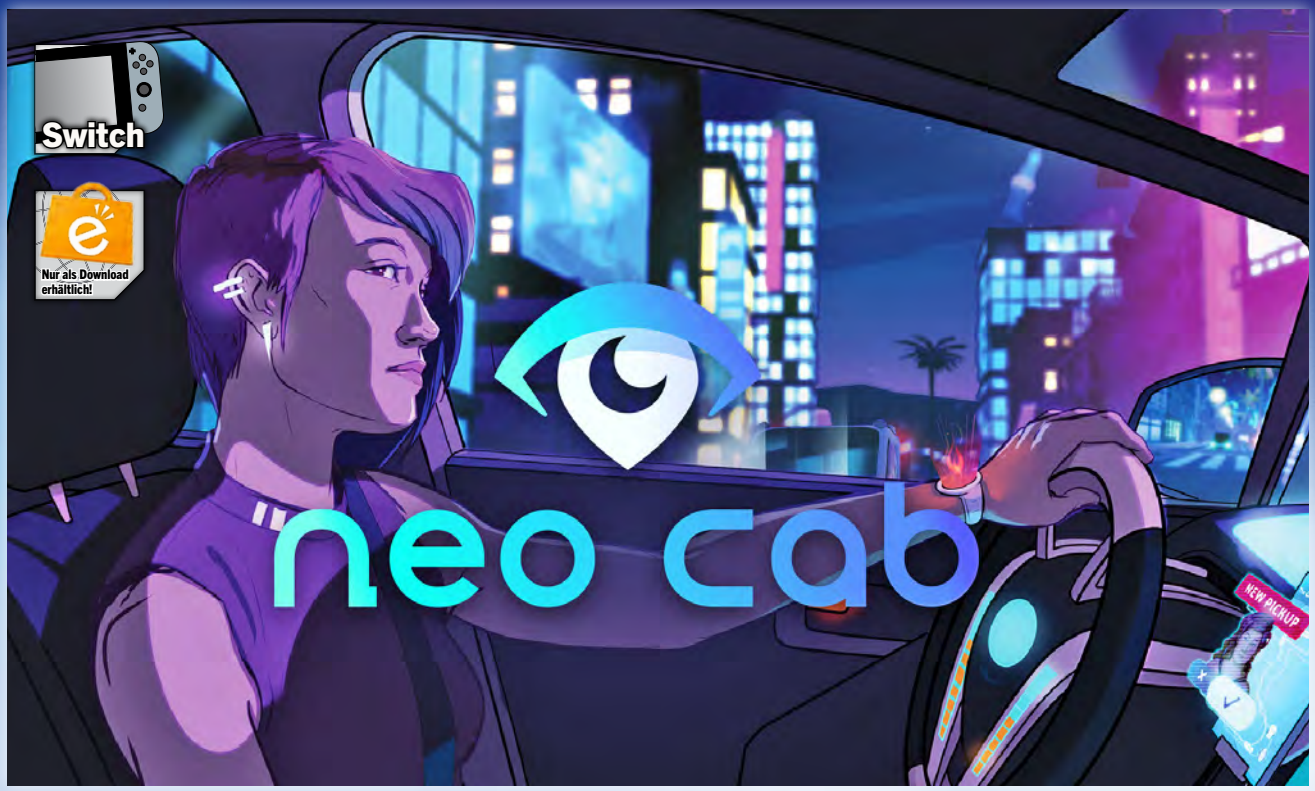
Pro & Contra

- ✚ Spaßige Arcade-Rennen
- ✚ Unzählige Original-Autos
- ✚ Gigantischer Spielumfang
- ✚ Motivierendes Tuning-System
- ✚ Viele gut gemachte Modi
- ✖ Grinden zwingend notwendig
- ✖ Ausdauersystem
- ✖ Jede Menge In-App-Käufe
- ✖ Rennen meist sehr kurz

Wertung

8/10

„Toller Arcade-Racer für umme mit unzähligen Originalautos und dutzenden Rennen"



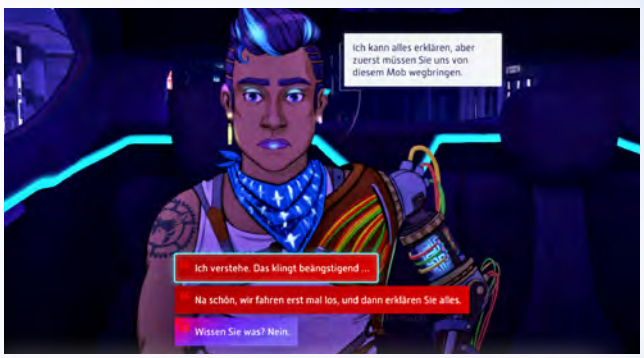
Adventure Adventure Time mit Taxischein: Das Indie-Abenteuer Neo Cab wird zwar von Budget-Restriktionen ausgebremst, unterhält Genre-Fans aber dennoch ganz gut.

Selbstfahrende Autos, Kapselhotels, Armbänder, die die Stimmung des Trägers mit Farben anzeigen – so weit entfernt von unserer Gegenwart scheint die Zukunft nicht zu sein, die in Neo Cab gezeichnet wird. Heldin Lina ist Taxifahrer und beschließt, sich in der kalifornischen Mega-Metropole Los Ojos niederzulassen und dort zu arbeiten. Der Konzern Capra hat in der Stadt Politik und Gesellschaft im Griff und plant, menschliche Autofahrer komplett abzuschaffen – angeblich aus Sicherheitsgründen. Dass Lina gerade an diesem Ort ihre Brötchen verdienen will, hat einen Grund und Namen: Ihre beste Freundin Savy, die sie viele Jahre aus den Augen verloren hatte, bietet an, mit ihr zusammenzuziehen. Doch das erste Treffen verläuft nicht wie geplant und Lina muss sich zunächst alleine durchschlagen, nachdem Savy unter mysteriösen Umständen verschwindet.

Lieber drüber reden

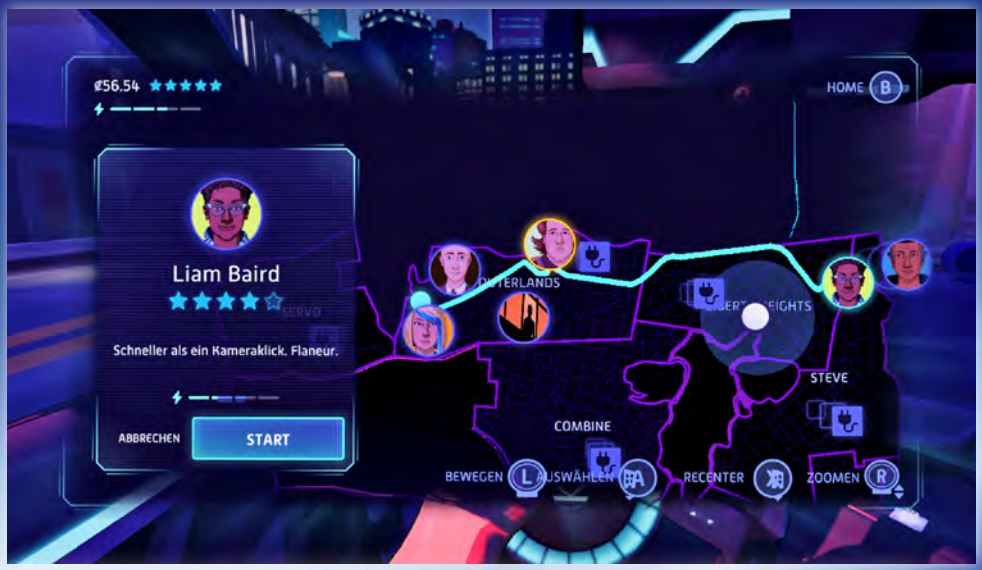
Vorsicht: In Neo Cab geht es nur nebensächlich um das Taxifahren. Ihr wählt zwar die Gäste auf der Karte aus, kutschiert sie herum, lasst euch bezahlen, müsst (Strom) tanken und ein Hotelzimmer für die Nacht buchen, aber im Vordergrund steht die Geschichte. Dementsprechend lässt sich Neo Cab eher im Bereich Visual Novel oder Adventure ansiedeln, ihr müsst keine Straßenpläne studieren, das Gaspedal drücken oder gar euer Fahrzeug reinigen. Lina findet ganz automatisch ihr Ziel. Stattdessen haltet ihr in bewährter Multiple-Choice-Manier einen Plausch mit dem oder den Insassen eures Taxis. Eure Kunden bewerten euch nach der Fahrt mit Sternen, wenn eure Gesamtbeurteilung zu lange unter der magischen Vier-Sterne-Grenze verharrt, verliert Lina die Lizenz. Und wenn sie keine Kohle mehr hat, ist natürlich auch Schluss mit dem Abenteuer Los Ojos. Aber keine Sorge: Das lässt sich ziemlich leicht vermeiden.

Das Frage-Antwort-Spiel funktioniert bis auf eine schlimme Macke gut: Regelmäßig gaukelt Neo Cab dem Spieler Entscheidungsfreiheit vor, die sich als Trugschluss herausstellt. Das hängt mit dem Emotionsarmband zusammen: Wenn



Wenn Lina starke Emotionen fühlt, wird die Auswahl der Antwortmöglichkeiten eingeschränkt. Das ergibt zwar Sinn, ist aber trotzdem ärgerlich beim Spielen.

Ja, auch in der Zukunft halten euch Polizisten an und wollen Fahrzeugschein und den Rest der Papiere sehen. Aber die Korruption grassiert – ruhig bleiben!



Ihr seht vorher, wo ihr eure potenziellen Fahrgästen absetzen sollt. Gut zum Planen der nächsten Tour und der Tankstops.

Lina etwa zu wütend ist, werden manche Optionen erst nach dem Anklicken als nicht möglich markiert – ärgerlich! Auf diese Art lernt man recht schnell, Gespräche so zu führen, dass wenig emotionaler Aufruhr entsteht und sich die Kunden nicht auf den Schlips getreten fühlen. Insofern bildet das Dialogsystem in Neo Cab vielleicht sogar ganz gut die Kommunikationsstrategie eines echten Taxifahrers ab.

Neo Cab ist kein langes Spiel. Nach zwei bis drei Stunden seht ihr das Ende eures Ausflugs nach Los Ojos. Durch unterschiedliche Enden und die Fahrgäste, die fortlaufende Storys haben und mehrmals auftauchen, aber nicht alle in einem Durchgang abgefertigt werden können, lohnt sich ein zweiter Blick. Die Geschichtchen neben der Hauptstory sind interessant, nett geschrieben und dabei komplett auf Deutsch verfügbar (vertonte Dialoge gibt's jedoch nicht). Auch die Übersetzung ist gut gelungen. Passend zum Setting werden viele soziale und gesellschaftliche Themen angesprochen, etwa die Datensammelei und Überwachung durch große Konzerne, Korruption, Whistleblowing, aber auch die zwischenmenschlichen Konflikte kommen nicht zu kurz.

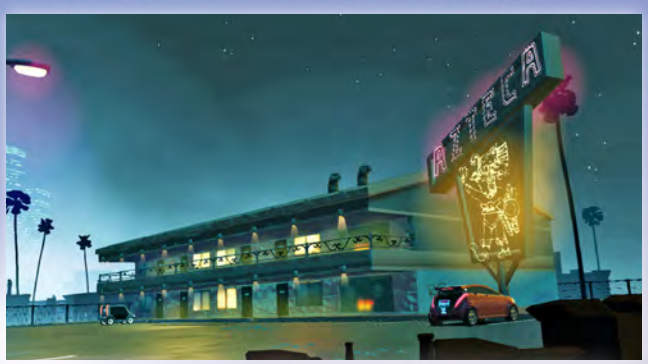
Kein Geld für die Kulisse

Die Erzählung leidet an vielen Stellen unter dem knappen Budget, das Neo Cab offensichtlich zur Verfügung stand. Zu keinem Zeitpunkt hat man das Gefühl, in einer richtigen Cyberpunk-Metropole unterwegs zu sein, die Straßen sind menschenleer, die Umgebungen austauschbar, von den Treppcheneffekten und detailarmen Modellen mal ganz zu schweigen. Zwar haben sich die Entwickler bemüht, den Figuren eine Mimik zu verleihen, die zu ihrer Stimmung passt und ein paar Animationen sind auch schön umgesetzt, aber meistens wirken die Charaktere ziemlich mechanisch. Da passt es tatsächlich, dass ein Fahrgast-Paar im Spielverlauf davon überzeugt ist, Lina sei ein Roboter. Allgemein durchbricht Neo Cab gerne mal die vierte Wand, gelegentlich zwinkert Lina dem Spieler sogar zu.

Neo Cab dürfte allen gefallen, die Spaß mit dem Cyberpunk-Bartender-Adventure VA-11 Hall-A hatten, auf storylastige Spiele stehen und von der schlichten Präsentation und den Einschränkungen bei der Dialogauswahl nicht aus der Atmosphäre gerissen werden. Ein Lob haben wir aber noch: Die Electro-Musikuntermalung von Obfusc (der Künstler arbeitete bereits an der Sound-Kulisse von Monument Valley) passt perfekt zu den ewigen Neon-Nächten in Los Ojos.

Katharina Pache

Selten vertritt sich Lina auch mal die Beine und verlässt ihr Taxi, um ehemalige Fahrgäste zu treffen und Nachforschungen zum Verbleib Savys anzustellen.



Wo wollt ihr schlafen? Je edler die Bleibe, desto mehr Geld kostet die Übernachtung. Hoffentlich habt ihr auf eurer Schicht genug für ein warmes Bett verdient.

MEINUNG
Katharina Pache

„Unterhaltsames, kleines Cyberpunk-Adventure mit ein paar Makeln"

Mit einer lebendigeren, detaillierteren Welt würde das Adventure Neo Cab noch viel besser funktionieren. Momentan wirkt Los Ojos nicht wie die riesige Metropole, die die Stadt laut Erzählung sein soll, sondern eher wie ein Vorort irgendwo auf dem Land, in dem nachts nur eine Handvoll Personen unterwegs ist. Ich verstehe, dass eine ambitionierte Darstellung der Welt allerdings mit dem Indie-Budget einfach nicht umzusetzen war. Dafür haben die Macher beim Schreiben der Dialoge einen guten Job abgeliefert. Gegen Ende der Story hätte ich mir weitere Entscheidungsmöglichkeiten gewünscht, aber so insgesamt habe ich die etwa drei Stunden nicht bereut, in denen ich Taxi durch Los Ojos gefahren bin. Oder sagen wir besser: in denen das Taxi automatisch gefahren ist und ich mich mit Gästen unterhalten habe.

Infos

Termin:	03. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Hersteller:	Fellow Traveller
Entwickler:	Chance Agency
Preis:	19,99 Euro

Pro & Contra

- ✚ Komplett deutsche Texte
- ✚ Wiederspielwert dank unterschiedlicher Enden und Fahrgäste
- ✚ Zum großen Teil gut geschriebene und gut übersetzte Dialoge
- ✚ Passende Musikuntermalung
- ✚ Sympathische Heldin
- ➖ Atmosphäre leidet unter schwacher Technik: menschenleere Straßen, hölzerne Animationen
- ➖ Entscheidungsmöglichkeiten werden immer wieder eingeschränkt
- ➖ Keine Sprachausgabe
- ➖ Ein paar Logiklücken

Wertung

7/10

„Adventure mit interessantem Setting, netter Erzählung und schwacher Technik"

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

FORTNITE KAPITEL 2

Action Mitte Oktober verschwand Fortnite urplötzlich und war für rund eineinhalb Tage nicht mehr spielbar. Nur, um dann mit einer völlig anderen Map und zahlreichen Änderungen zurückzukehren! Wir unterziehen die Neuerungen dem Check.

Nach einem großen Special-Event, bei dem das komplette Spieluniversum von Fortnite Mitte Oktober in einem schwarzen Loch verschwand und das Game rund eineinhalb Tage offline ging, ist der Battle-Royale-Shooter diesmal nicht nur in eine neue Staffel, sondern gleich in ein ganz neues Kapitel gestartet: Kapitel 2, Staffel 1. Damit gehen jede Menge Neuerungen einher und – wohl am offensichtlichsten – eine komplett neue Map. Wir haben das neue Fortnite ausprobiert, um selbst zu sehen, ob die Veränderungen Spaß bringen und sinnvoll sind. Spoiler: Ja, das sind sie. Doch ganz langsam. Und von vorne. Eins nach dem anderen.

Die neue Insel

Die wohl größte und wichtigste Neuerung betrifft die Spielwelt des Online-Shooters. Ganze zehn Seasons fanden auf der nun alten Insel statt. Die veränderte sich im Laufe der Zeit zwar immer wieder, teils auch stark und mitunter häufig in kurzer Zeit, aber in ihren Grundzügen blieb die Spielwelt zumindest immer gleich. Das ist nun zum allerersten Mal anders. Die neue Season 1 in Kapitel 2 findet auf einer ganz neuen Insel statt. Beim Look hat sich dabei nicht wirklich viel getan. Klar, die Landschaft ist völlig anders, die insgesamt 13 verschiedenen Orte sind alle neu, sämtliche Gebäude verändert und so weiter – aber das sieht alles immer noch nach Fortnite aus, wie man es kennt. Die Orientierung sowie Orte, die sich gut für den Aufbau einer Festung oder beispielsweise zum Snipen eignen, gilt es nun von Neuem zu finden, aber am Grafikstil sowie am Stil der Spielwelt hat sich nicht wirklich etwas verändert. Tatsächlich unterscheiden sich die speziellen Event-basierten Zonen wie zuletzt Gotham oder das Borderlands-Gebiet gefühlt mehr von der sonstigen Fortnite-Spielwelt als die neue Insel von der alten. Doch Aufbau, Look und Co. der Spielwelt sind nur ein Aspekt; mindestens genauso wichtig ist die Frage: Macht das Spielen auf der neuen Insel auch Spaß? Hier können wir euch beruhigen: ja, tut es. Natürlich vermissen wir so manch liebgewonnene Ecke der alten Insel, zum Beispiel das gigantische Kaiju-Skelett inklusive überdimensionalem Schwert, das uns stets an eines der wohl beeindruckendsten Live-Events in Fortnite erinnerte. Doch der Neuanfang bietet nun natürlich die Möglichkeit, einen Schlussstrich zu ziehen und damit zu beginnen, neue Erinnerungen zu sammeln. Denn sind wir doch mal ganz ehrlich: Auch wenn die alte Insel abwechslungsreich war und sich oft verändert hat, so haben wir sie doch bis dato schon unzählige Male aus allen Winkeln wieder und wieder zu Gesicht bekommen. Die neue Map bringt frischen Wind in die Online-Matches in Fortnite. Und wie schon gesagt, ja, auch darauf macht das Spielen Spaß.

So wurden Mitte Oktober Fortnite-Spieler eines Sonntagabends auf einmal beim Spielstart empfangen: Das gesamte Game verschwand in einem schwarzen Loch!

Nach zehn Seasons auf der alten Map hat Fortnite eine komplett neue Insel bekommen. Die ist zwar anders, aber immer noch typisch Fortnite.

Denn selbstverständlich haben die Jungs und Mädels bei Epic Games nicht einfach irgendeine beliebige Spielwelt erschaffen, sondern sich darum bemüht, Locations zu kreieren, auf denen das typische Fortnite-Gameplay funktioniert. Zum Beispiel soll im Modus Gruppenkeile die teambasierte Action mit bis zu 40 Spielern in zwei 20er-Gruppen weder zu beengt noch zu weit verstreut wirken, wenn die sichere Zone gegen Ende des Matches immer kleiner wird. Und der erbitterte Kampf um den epischen Sieg im klassischen Battle-Royale-Modus soll Möglichkeiten zum taktischen Vorgehen bieten, egal, ob man nun eher Draufgänger oder Sniper aus dem Hinterhalt ist. Die neue Insel ist anders. Aber sie ist gut.

Verstecken und Explosionen

Aber nicht nur die Insel hat sich verändert, sondern auch andere Teile der Spielwelt. So ist es nun möglich, sich an bestimmten Orten zu verstecken, beispielsweise in Heuballen im neuen Farm-Gebiet oder in Müllcontainern in eher städtischen Gegenden der Insel 2.0. Man könnte nun sagen: wurde aber auch Zeit. Warum das ganze zehn Seasons lang nicht möglich war, ist schon zumindest fragwürdig. Man könnte aber auch wohlwollender sein und sagen: Ja, das Verstecken bietet taktisch neue Möglichkeiten im Gefecht, sehr gut! Ähnliches gilt für die neuen Explosionen. So fliegen nun beispielsweise explosive Gaskanister und Ölfässer in die Luft und richten in ihrem Umfeld Schaden an. Auch das kennt man aus anderen Shootern teils seit Jahrzehnten und dennoch war das in Fortnite bisher nicht möglich. Wir sind auch in diesem Punkt einfach mal großmütig und freuen uns darüber, diese Möglichkeit nun ebenfalls in unsere Taktik mit einzubeziehen und unsere Gegner, wenn es sich denn ergibt, dadurch auszuschalten, dass wir auf das Ölfass neben sie schießen.

Wasser-Gameplay

Ein weiteres Novum ist das Wasser-Gameplay – und zwar auf gleich drei Arten. Erstens kann unsere Spielfigur in Fortnite nun endlich schwimmen! Bis diese Fortbewegungsart zur Verfügung stand, hat seinerzeit schon die GTA-Reihe zu viel Zeit verstreichen lassen. Vielleicht erinnert ihr euch: Noch in GTA: Vice City ertrank man in Windeseile, wenn man ins Wasser fiel. Das änderte sich dann erst später mit GTA: San Andreas. Auch bei Fortnite war es bis zum Relaunch nicht möglich, zu schwimmen. Das bedeutet aber auch, dass ihr nun euren Gegnern hilflos ausgeliefert seid, wenn ihr durch einen Fluss oder einen See schwimmt, da ihr dann keine Waffen einsetzen könnt, selbst aber ein offensichtliches und nicht allzu

13 verschiedene Gebiete hat die neue Insel vorzuweisen, darunter auch ein Farm-Areal. Dieses ist sehr idyllisch – zumindest, solange ihr alleine umherstreift.

Dank der neuen Ausrüstbank habt ihr nun endlich die Möglichkeit, eure Waffen durch den Einsatz von Ressourcen zu verbessern anstatt nur durch Random-Loot.

Die neue Karte in Fortnite Kapitel 2 ist ganz offensichtlich um eine kleine zentrale Insel inmitten eines ebenso kleinen Sees angesiedelt.

flottes Ziel für die Widersacher seid. Ohne das Schwimmen-Feature war es bisher ja so, dass die Gewässer alle nur knietief waren und euch beim Durchqueren nur verlangsamten, ihr aber stets noch eure Waffen einsetzen konntet. Das ist nun anders und beeinflusst ohne Frage die Taktik beim Durchstreifen der Spielwelt. Dadurch ergeben sich aber auch zwei neue Möglichkeiten in Form brandneuer Features. So könnt ihr nun die Angelrute auswerfen und neben Fischen (welche eure Lebensenergie regenerieren) auf diesem Weg auch Waffen und Munition aus dem kühlen Nass ziehen. Angeln finden ihr nebst allen anderen Waffen zum Beispiel in Loot-Kisten, auswerfen könnt ihr sie in jedes Gewässer. An manchen Stellen – kenntlich gemacht durch sichtbare Fische – stehen eure Chancen auf guten Loot aber höher. Zuletzt umfasst das neue Wasser-Gameplay auch Motorboote. Diese könnt ihr nicht nur alleine, sondern auch gemeinsam mit eurem Squad nutzen, um auf dem Wasser schnell voranzukommen und von Bord aus auf eure Gegner zu schießen. Das Motorboot verfügt zudem über einen recht schlagkräftigen Raketenwerfer, mit dem sich vor allem gegnerische Konstrukte ziemlich effizient zerstören lassen. Speziell im Gruppenkeile-Modus bereiten die Motorboote viel Spaß.

Aufrüstbank und mehr

Was gibt es sonst noch Neues? Mit der Bandagen-Bazooka könnt ihr eure Squad-Mitglieder schnell und effizient heilen. Neue Gruppen-Emotes sollen das Zusammengehörigkeitsgefühl stärken. Das Waffenarsenal wurde verkleinert, um „zurück zu den Ursprüngen“ zu gehen, wie es Epic Games selbst auf der Website ausdrückt. Wir finden das gut, denn das macht die Gefechte übersichtlicher und die Gefahr, sich in zu vielen Details zu verlieren, ist geringer. Neu ist auch die Aufrüstbank, die ihr an verschiedenen Stellen auf der Map findet, zum Beispiel in einer Scheune im neuen Farm-Gebiet. Dort könnt ihr eure Waffen verbessern, indem ihr eure Ressourcen einsetzt, also Holz, Stein und Stahl. Das eröffnet ganz neue Möglichkeiten, war es doch bisher ausschließlich möglich, bessere Varianten einer Waffe zu bekommen, indem ihr sie aufsammelt. Sei es nun aus einer Loot-Kiste oder von einem erledigten Gegner. Jetzt könnt ihr das Ganze aber auch selbst in die Hand nehmen statt es dem Zufall zu überlassen.

Dank der neuen Angelrute könnt ihr an jedem beliebigen Gewässer der Spielwelt auf die Jagd nach Fischen für neue Energie sowie Munition und Waffen gehen.

In manchen Gegenständen, beispielsweise Müllcontainern oder wie hier großen Heuballen, könnt ihr euch nun endlich auch verstecken. Wurde aber auch Zeit!

Auch wenn die Insel neu ist: Orte wie die Blaue Brücke zeigen deutlich, dass die Spielwelt sich trotzdem noch immer sehr nach Fortnite anfühlt.

Zum neuen Wasser-Gameplay gehören neben Schwimmen und Angeln auch Motorboote, die ihr zusammen mit eurem Squad benutzen könnt. Praktisch!

Weniger grinden!

Eine vielleicht zunächst gar nicht so wichtig erscheinende, aber tatsächlich relevante Neuerung gibt es auch bei Battle-Pass und XP-System. So erhaltet ihr nun viel häufiger Erfahrungspunkte und somit letztlich Pass-Aufstiege inklusive Belohnungen für Herausforderungen, die ihr während des normalen Gameplays ohnehin erledigt. Zum Beispiel für das Entdecken der verschiedenen Gebiete oder für das Anrichten einer bestimmten Gesamtschadenssumme mit einer Art von Waffe. Dadurch ist weniger Grinden nötig, um aufzusteigen und Belohnungen zu sammeln, sei es nun im Free- oder Battle-Pass. Auch diese Veränderung dürfte vielen Spielern entgegenkommen. Davon abgesehen steckt auch der neue Battle-Pass zu Kapitel 2, Staffel 1 voll mit Belohnungen, insgesamt über 100 davon. Neue Outfits, Waffen-Lackierungen, Gleiter, Moves und Emotes, Hacken-Styles, Rucksäcke, Ladebildschirme und bis zu 1.500 V-Bucks könnt ihr einheimsen.

Neu beim Kreativmodus

Zu guter Letzt hat auch der Kreativmodus einige Umgestaltungen mitgemacht. Im neuen „Vorgestellten Zentrum“ präsentiert ihr Kreationen. Für diese könnt ihr auf neue Schlüssel-Schloss-Systeme zurückgreifen, es gibt neue Vorlageinseln, neue Fertigobjekte passend zu zeitlich begrenzten Events (wie bis vor Kurzem Halloween), die Inseln Grashügelzentrum und Küsteninsel, außerdem wurden Fehler behoben, die Geräte-Systeme angepasst sowie Verbesserungen und Änderungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen.

Alles anders?

Also alles anders beim „neuen“ Fortnite? Nein, mitnichten. Das erfolgreichste Battle Royale der Welt behält seine alten Stärken, besinnt sich teilweise sogar wieder der besonders auf diese zurück und entwickelt sich mit dem Kapitel 2 weiter. Wasser-Gameplay, Verstecke, Explosionen und die Aufrüstbank waren lange überfällig und bieten echten Mehrwert sowie neue taktische Möglichkeiten. Die neue Karte macht einen guten ersten Eindruck, bietet das gleiche Qualitätsniveau wie die alte, muss aber noch zeigen, ob sie genauso wandlungsfähig ist wie ihre Vorgängerin. Die neuen Squad-Features erweitern die Zusammenarbeit mit dem Team und die Änderungen am XP-System sowie Battle-Pass verringern den Grind für Belohnungen – gut so! Auch alle anderen Verbesserungen und Anpassungen hieven Fortnite im Online-Modus auf ein höheres Level und vergrößern den Spielspaß. Wer dem Spiel schon länger den Rücken gekehrt hat, für den ist jetzt wohl ein guter Zeitpunkt, um mal wieder reinzuschauen.

Johannes Gehrling

Besonders effektiv sind die Raketen der schicken, neuen Motorboote im Einsatz gegen gegnerische diverse Konstrukte. Währenddessen schießt euer Squad nach Entdeckung der Gegner sofort drauflos.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Manche Ecken der Insel werde ich vermissen, aber ein guter Neustart für Fortnite!“

Nach langer Pause von etwa Sommer 2018 bis Sommer 2019 spiele ich seit einigen Monaten wieder regelmäßig und fleißig Fortnite, an der Switch und hauptsächlich gemeinsam mit einem Freund im Gruppenkeile-Modus als Squad, zusammen mit zwei weiteren Random-Mitstreitern. Und das macht einfach jede Menge Spaß! Für mich persönlich erscheint das Kapitel 2 daher zu einem guten Zeitpunkt, kommt so doch keine Langweile auf und die Möglichkeiten wurden erneut erweitert – sehr schön. Wie oft schon wollte ich Gegner erledigen, indem ich Ölfässer zerschieße, oder mich in einem Container verstecken. Auch der Umzug auf eine komplett neue Map ist sinnvoll, wenngleich ich auch manch liebgewonnene Ecken der alten Insel vermissen werde. Aber: ein guter Neustart für den kostenlosen Online-Shooter!

Infos

Termin:	15. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Epic Games
Entwickler:	Epic Games
Preis:	kostenlos

Fazit

LOHNT SICH

„Der kostenlose Online-Spielspaß ist dank der Neuerungen noch besser als vorher.“

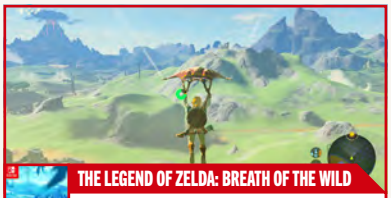
Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Astral Chain** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **The Legend of Zelda: Links's Awakening** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 3** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **State of Mind** Wertung: 8 | Hersteller: Daedalic Entertainment

STRATEGIE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Umfangreich, komplex, durchweg sympathisch – ein tolles Strategie-Erlebnis!

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Sid Meier's Civilization 6** Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend, auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Spyro Reignited Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Trine 4: The Nightmare Prince** Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games
- **Unravel 2** Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

Agony

Eines der kontroversesten Spiele der letzten Jahre ist nun auf Nintendo Switch erhältlich.

Normalerweise nutzen wir den Platz in den Topspielen, um auf empfehlenswerte oder interessante Spiele hinzuweisen, die an anderer Stelle keinen Platz im Heft gefunden haben. Hier möchten wir hingegen eine Warnung platzieren, denn mit Agony hatten wir im Sommer 2018 auf PS4 und PC keinen Höllenspaß, nein, wir litten regelrechte Höllenqualen. Statt des versprochenen tabulosen Horrorspiels bekamen Unterstützer der Kickstarter-Kampagne (und natürlich auch alle regulären Käufer) ein technisch misslungenes, mechanisch unausgereiftes, mitunter unfreiwillig komisches, geschmackloses und erzählerisch belangloses Billig-Gruselkabinett, das am Ende nicht einmal unzensiert veröffentlicht wurde, so wie einst versprochen. Kann natürlich sein, dass Agony auf der Switch generalüberholt wurde und nun ein klasse Horror-Game ist, aber wir halten es für wahrscheinlicher, dass morgen die Hölle zufriert.

Katharina Pache

SIMULATION

DORAEMON STORY OF SEASONS
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
Ach, ist das schön: Entspannende Farming-Simulation in Aquarelloptik und mit Doraemon.

Landwirtschafts-simulator Switch Edition
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen Tokyo 2020
Wertung: 7 | Hersteller: Sega

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Tales of Vesperia: Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Blazing Chrome** – Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Hotline Miami Collection** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **My Friend Pedro** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Superhot** – Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Asphalt 9 Legends** – Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft
- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

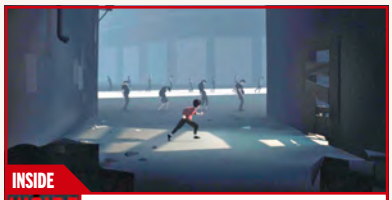
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Cadence of Hyrule** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Slay the Spire** – Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Automachef** – Wertung: 7 | Hersteller: Team17 Digital

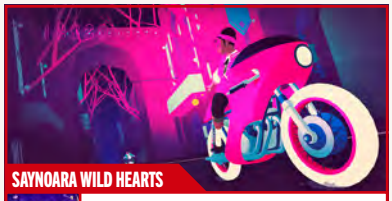
ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Brothers: A Tale of Two Sons** – Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games
- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Untitled Goose Game** – Wertung: 8 | Hersteller: Panic
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL



SAYNOARA WILD HEARTS
Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games
Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **Deemo** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

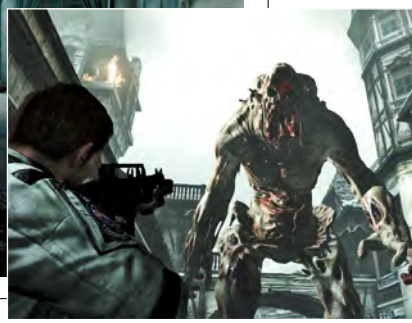
- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Pillars of Eternity: Complete Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Resident Evil 5 & Resident Evil 6

Die Familie ist fast komplett: Teil 5 und 6 von Resident Evil sind nun auf Switch erhältlich.

Es ist jetzt auch schon wieder zehn Jahre her, dass Chris Redfield gemeinsam mit seiner Partnerin Sheva durch das fiktive, afrikanische Kijuju zog, um dort die Zombies das Fürchten zu lehren. Nach dem sehr erfolgreichen vierten Serienteil wendet sich Resident Evil 5 noch mehr dem Action-Genre zu, setzt auf Koop-Unterstützung und weniger auf Rätsel und Horror als die früheren Spiele der Reihe. Bei der Switch-Fassung stecken alle DLCs und Bonus-Modi mit drin, außerdem gibt es eine Bewegungssteuerung. Bei Resident Evil 6, das 2012 erstmals erschien, erlebt ihr (auch im Koop-Modus) vier unterschiedliche Kampagnen mit Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Jake Muller und Ada Wong in den Hauptrollen. Auch hier bekommen Käufer alle erschienenen DLCs inklusive. Die Optik macht sich bei beiden Versionen sowohl im Handheld als auch auf dem großen Bildschirm gut. Für eingeschworene Horror-Fans sind beide Spiele aber wohl zu actionlastig.

Katharina Pache



SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

Tumbleseed
Wertung: 7 | Hersteller: Aeiowu

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

QUIET, PLEASE

Mund halten! Die junge Heldin in diesen drei charmanten Adventure-Episoden zum kleinen Preis (etwa drei Euro) möchte einfach nur ihre Ruhe, muss dafür aber amüsante Aufgaben erfüllen.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

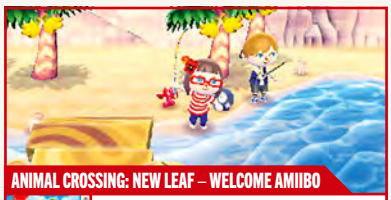
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Wer als Videospieler in den vergangenen Monaten die Nachrichten verfolgt hat, dem konnte glatt der Controller aus den Fingern fallen. Klare Ansage: Lasst mal Spieler Nummer 1 ran!

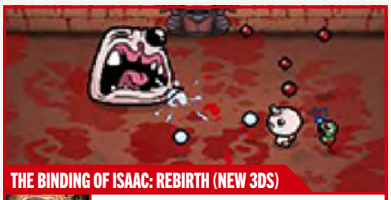
Unschön waren die politischen Gaming-News der letzten Zeit: Unser Innenminister, Herr Seehofer, hat gekonnt aus dem Stand völlig ohne Not, Grund und Auftrag die bisher vielleicht unverschämteste „Killer"-Spiele-Debatte der Kategorie „Alter Mann brüllt Wolke an" eröffnet – was einem als kompetenter Video- und/oder Computerspieler mit Recht an die Decke gehen lassen kann. Die deutsche Games-Förderung wurde im Bundestag wohl ebenfalls bis auf Weiteres begraben, was nun vielleicht finanziell nicht gerade riesigen Schaden an unserer heimischen Videospielindustrie anrichtet, aber ein klares Statement vonseiten unserer Regierungsparteien in Richtung Gaming-Verständnis darstellt.

Viel Winken, wenig Wirken

Es wird immer deutlicher, dass außer medienwirksamem Winken in die Kamera bei großen Gaming-Events kaum Interesse und noch viel weniger Kompetenz bei unseren Volksvertretern zum Thema Videospielkultur und deren wirtschaftlicher und sozialer Bedeutung vorherrscht. Auch in anderen digital verwandten Themen hinkt Deutschland leider mittlerweile international ziemlich hinterher. Beim Breitbandausbau liegen wir laut des Internet-Informationsdienstes Akamai bestenfalls im europäischen Mittelfeld, noch hinter Rumänien, der Tschechei, Litauen, Portugal und Irland. Noch schlimmer sieht es beim mobilen Internet aus. Auch hier ist Deutschland bestenfalls ein durchwachsener Platz irgendwo im technischen Mittelfeld vergönnt. Das weitaus größere Problem sind hierzulande aber die restriktiven Mobilfunkverträge. Wo man in den nordischen Europastaaten problemlos riesige Volumenkontingente an mobilen Daten buchen kann, heißt es in Deutschland leider nach wie vor oft „Wir schenken Ihnen 50 MB für Ihr Surfvergnügen". Im Zuge all dieser Nachrichten winkte uns ganz sanft ein neuer politischer Aspekt entgegen: Deutschland braucht ein echtes Digitalministerium. Eine staatliche Einrichtung, die digital den Takt angibt und in der Menschen arbeiten, die von dem Thema mehr Ahnung haben als ein Fisch vom Fahrradfahren. Leider wurde die Idee recht schnell wieder begraben – ob sie wieder nach oben gezogen wird, liegt auch an uns und euch, den jungen Wählern. Lasst eure Stimmen also hören! Engagiert euch! Sagt, was ihr wollt! Arbeitet mit! Denn ohne unser Zutun bekommen es die Kollegen auf politischer Ebene wohl einfach nicht gebacken.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, der bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

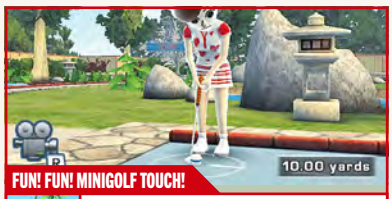
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

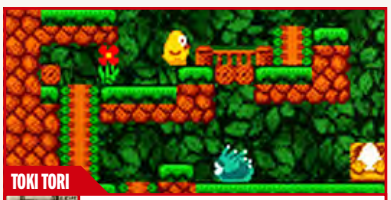
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



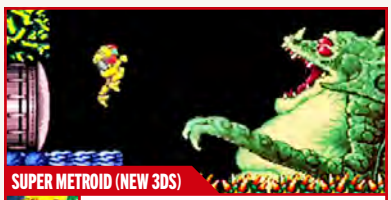
TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Wertung: 8 | Hersteller: Data East
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



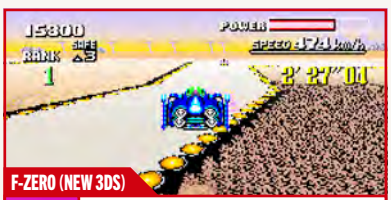
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

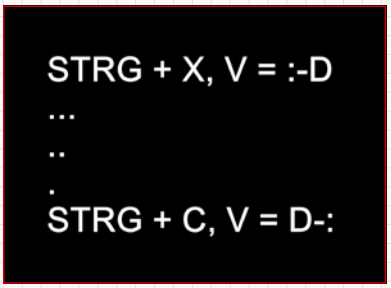
POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN



Selbst die schwersten Retro-Nüsse bereiten euch offenbar keine Schwierigkeiten – Sebastian Struß war am schnellsten, gesucht war zuletzt Superman auf dem Atari 2600.

Soooo, heute machen wir mal was anderes – zugegebenermaßen echt knifflig, aber sonst kann man euer unfassbares Spielkultur-Wissen wohl nicht zügeln ;) Das abgedruckte Bild stammt nicht selbst aus einem Spiel, es bringt aber das verstörende Konzept eines beeindruckenden und beängstigenden Titels der jüngeren Vergangenheit perfekt auf den Punkt. Leider hat es das gute Stück nie auf eine Nintendo-Plattform geschafft, würde aber super auf die Switch passen!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

THE OTHER CASTLE

Wollt ihr mit den Puffins brüten oder lieber als Raubvogel kleine Meisen schnabulieren? Mit beiden (und noch viel mehr) Strategien könnt ihr in Flügelschlag den Sieg einheimsen.

An dieser Stelle möchten wir euch ein Brettspiel vorstellen: Auf den ersten Blick sieht Flügelschlag nach einem merkwürdigen Teil aus – irgendwas zwischen Quartett im Nitroboost-Modus und einem Lernspiel rund um Vögel. Nach den ersten paar Runden für bis zu fünf Teilnehmer wird aber schnell klar, dass Flügelschlag ein genialer Tabletop-Stategietitel ist, in den man sich als leidenschaftlicher Taktiker so richtig reinbeißen kann. Klasse ausbalanciert, mit einer nachvollziehbaren Rundenstruktur und reichlich Miniaufgaben und Wegen zum Sieg ist das Konzept super geeignet, um Flügelschlag auch einfach mal spontan mit auf eine Party zu nehmen.

LUIGI'S MANSION 3

SO FINDET IHR ALLE 102 JUWELEN!

Ihr sucht verzweifelt nach diesem einen, letzten Juwel in Luigi's Mansion 3? Nicht verzagen – wir helfen euch weiter!

102 zu sammelnde Juwelen sind eine ganze Menge. Und dann sind einige davon auch noch richtig knifflig versteckt! Aber keine Sorge, wir haben auch den letzten davon gefunden, sodass ihr nicht verzweifeln müsst. Beachtet bitte, dass nicht alle Juwelen sofort beim ersten Besuch eines Stockwerks verfügbar sind. Manchmal hat sich beim erneuten Besuch etwas verändert oder ihr verfügt über eine neue Fähigkeit, die ihr beim ersten Erkunden noch nicht hattet. Doch nun genug der Erklärungen und viel Erfolg beim fleißigen Juwelensammeln!

Lukas Schmid

Etage B2 – Wasseranlage

Juwel 1 – Alter Wasserspeicher

Feuert Farbdosen in den kleinen Raum links oben und schnappt euch den erscheinenden Juwelengeist.

Juwel 2 – Lagerraum

Flutscht in Gestalt von Fluigi durch das grüne Abflussrohr, stellt mit Luigi den Wasserfluss um und rutscht durch das zweite Rohr in den unteren Bereich des Raumes, wo ihr erneut das Wasser deaktiviert.

Juwel 3 – Kontrollraum

Macht den Wassertank links unten mithilfe der Düsterlampe sichtbar und aktiviert anschließend den Leuchtknopf rechts oben mit dem Stroboblitz.

Juwel 4 – Abwasserkanal B

Zieht im rechten unteren Eck des Ganges als Fluigi an der Leine und lasst Luigi nach oben fahren. Saugt dort den Juwel zu euch heran, der im Netz an der Decke hängt.

Juwel 5 – Abwasserkanal C

Zieht die Abdeckung vom Rohr, rutscht mit Fluigi runter in das verborgene U-Boot und heizt mit dem brennenden Holzstück den Topf an, sodass der Juwel herauspurzelt.

Juwel 6 – Aufzugsbereich

Flutscht durch das rechte Rohr nach oben und geht nach links durch den verborgenen Gang bis zum Juwel.

Etage B1 – Keller

Juwel 1 – Tiefgarage

Zieht die Abdeckung herunter und öffnet den Kofferraum des Autos mithilfe eures treuen Stroboblitzes.

Juwel 2 – Tiefgarage

Geht als Fluigi links durch den Zaun und öffnet den Stromkasten. Aktiviert ihn mit dem Stroboblitz.

Juwel 3 – Tiefgarage

Zieht rechts die Abdeckung von der Wand, klettert im Aufzugsschacht nach oben und lasst euch als Fluigi durch das Gitter nach unten fallen, wo der Juwel ruht.

Juwel 4 – Waschküche

Öffnet die Waschmaschine mit dem Juwel darin.

Juwel 5 – Service-Korridor

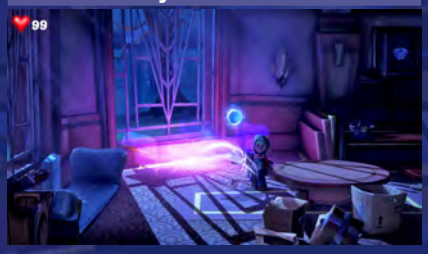
Macht den Juwel auf dem besonderen Gemälde am Gang sichtbar, indem ihr mit der Düsterlampe leuchtet.

Juwel 6 – Service-Treppe

Lasst euch als Fluigi durch das Gitter nach unten fallen.

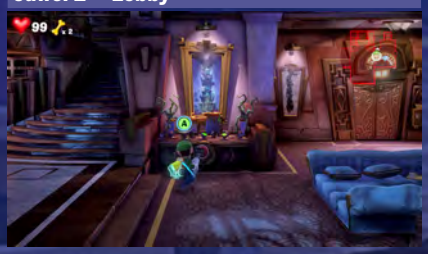
Etage 1 – Lobby

Juwel 1 – Lobby



Macht das unsichtbare Sofa links in der Lobby sichtbar und besiegt den Juwelengeist, der emporschreckt.

Juwel 2 – Lobby



Öffnet den Schrank mit dem Bild des Hotels darüber mit dem Saugnapf, indem ihr einmal kräftig zieht.

Juwel 3 – Lobby

Im oberen Bereich der Lobby links blast ihr den Teppich zur Seite und lasst euch als Fluigi nach unten fallen. Blast dann das Bild weg und hüpft runter zum Juwel.

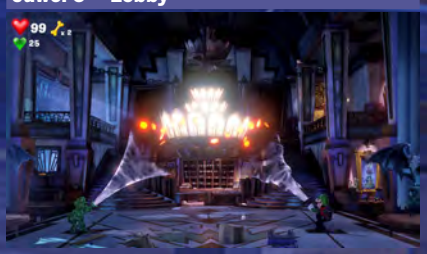
Juwel 4 – Lobby

Rechts vor dem Aufzug im rechten Teil der Lobby macht ihr die Pflanze mit dem Saugnapf kaputt.

Juwel 5 – Lobby

Aktiviert den Lichtschalter direkt hinter dem Empfangstisch und schnappt euch daraufhin eure Belohnung.

Juwel 6 – Lobby



Stellt Luigi und Fluigi auf die Schalter links und rechts des Kronleuchters. Blast ihn dann aus zwei Richtungen gleichzeitig an und der Juwel erscheint in der Mitte.

Etage 2 – Gastronomie und Unterhaltung

Juwel 1 – Toilette

Öffnet die Toilettentür rechts, saugt dem sitzenden Gespenst die Zeitung weg und besiegt den Juwelengeist.

Juwel 2 – Ballsaal

Bringt den Kronleuchter zum Kreisen und holt euch aus dem Raum links, der sich nun öffnet, den Juwel.

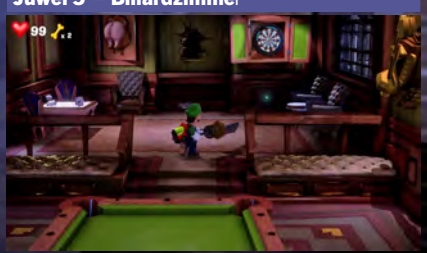
Juwel 3 – Küche

Holt euch den Eisblock aus dem Kühlhaus links hinten, aktiviert den Herd und schmelzt den Brocken darüber.

Juwel 4 – Ankleide

Saugt die Klamotten, die den Weg versperren, zur Seite und öffnet den Tresor dahinter mit dem Lichtschalter.

Juwel 5 – Billardzimmer



Blast das Schwert von der rechten Wand des Billardzimmers, saugt es an und pfeffert es in das Dartboard.

Juwel 6 – Korridor

Macht das Schild vor der Doppeltür weg und betätigt als Luigi und Fluigi gleichzeitig die Ventilatoren.

Etage 3 – Läden

Juwel 1 – Aufzugsbereich

Geht im Hauptraum die Rolltreppe hoch und öffnet das Gatter rechts vorne durch einen beherzten Druckstrampler. Geht dann den Pfad entlang bis zum Juwel.

Juwel 2 – Boutique

Zieht mit dem Saugnapf an der linken Schaufensterpuppe und holt euch aus dem Raum links den Juwel.

Juwel 3 – Korridor

Betätigt den Schalter am Automaten mehrere Male in Folge. Lasst euch nicht von den Ratten beißen!

Juwel 4 – Einkaufspassage

Macht links von dem Accessoireladen die Leiter mit der Düsterlampe sichtbar, klettert nach oben und öffnet die Kiste, die sich am Ende des kurzen Ganges befindet.

Juwel 5 – Toilette

Macht mit der Düsterlampe das Gitter am Boden sichtbar und geht mit Fluigi hindurch. Dreht unten am Rad, wechselt zu Luigi und öffnet das Rohr an der Wand. Rutscht als Fluigi hindurch und holt euch den Juwel.

Juwel 6 – Accessoires

Zerstört mit einem der Koffer die Glasscheibe mit dem Juwel dahinter und schnappt euch das schicke Kleinod.

Etage 4 – Konzertbereich

Juwel 1 – Damentoilette

Macht den Wasserhahn über dem Doppelbecken sichtbar, dreht einmal dran und besiegt den Juwelengeist.

Juwel 2 – Garderobe

Macht die fehlenden Tasten des Klaviers sichtbar und betätigt euch musikalisch, um die Belohnung zu erhalten.

Juwel 3 – Imbissstand

Blast hintereinander die Flaschen an, woraufhin eine wohlbekannte Melodie ertönt und der Tresor sich öffnet.

Juwel 4 – Konzertsaal

Öffnet die Bodenluke auf der Bühne mit dem Druckstrampler. Für die folgende Aktion müsst ihr bereits die Supersauger-Funktion im Spielverlauf freigeschaltet haben! Saugt weg, was im Weg ist, aktiviert den Fernseher und holt euch auf der Empore den Juwel, der in der Popcorntüte im Hintergrund versteckt ist.

Juwel 5 – Aufzugsbereich

Blast in die Tuba und holt euch mit Fluigi den hervorspringenden Juwel, indem ihr den Sauger aktiviert.

Juwel 6 – Aufzugsbereich

Betätigt einfach mehrmals den Schalter am Popcornautomaten links.

Etage 5 – VIP-Zimmer

Juwel 1 – Balkon 501

Guckt durch das Fernrohr in den Nachthimmel hinaus- und besiegt daraufhin den störenden Juwelengeist.

Juwel 2 – Balkon 501

Geht vom Balkon aus nach rechts bis zu dem Gargoyle und holt den kostbaren Juwel aus seinem Steinmaul.

Juwel 3 – Waschküche

Öffnet die Klappe links oben. Das war es auch schon!

Juwel 4 – Korridor

Nehmt die Kugel von der Statue und feuert sie auf die andere Statue, sodass sie zerbricht und den Juwel freigibt.

Juwel 5 – Badezimmer 507

Zieht links oben das Tuch weg und geht in den geheimen Raum, der sich dahinter befindet. Saugt den Kram weg, der den Weg versperrt, und holt euch rechts den Juwel.

Juwel 6 – Badezimmer 502

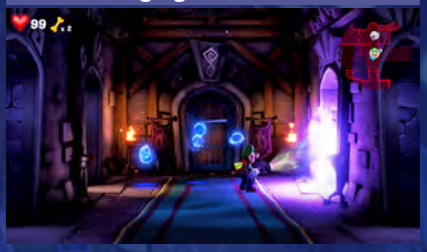
Aktiviert den Wasserhahn der Badewanne und zerstört die Box, die vom Wasser an die Oberfläche bugsiert wird.

Etage 6 – Spukschloss

Juwel 1 – Arenaempore

Hier lauft ihr nach dem Kampf gegen den Boss des Abschnitts ganz automatisch dran vorbei. Juhu!

Juwel 2 – Eingangskorridor



Macht die Ritterstatue rechts hinten mit der Düsterlampe sichtbar und zerstört sie mit dem Saugnapf.

Juwel 3 – Keller

Zerstört die Abdeckung des Fasses rechts und klettert durch das Loch in der Wand des Fasses zum Juwel.

Juwel 4 – Arena-Korridor

Lasst mit der Düsterlampe die Tür an der Nordseite des Ganges vor dem Bossraum erscheinen und holt euch drinnen eure Belohnung – und jede Menge Schätze!

Juwel 5 – Rüstungssaal

Zerstört mit dem Saugnapf die nördliche Steinwand und öffnet die wartende Schatzkiste dahinter.

Juwel 6 – Holzaufzugsraum

Betätigt das Windrad links und geht mit Fluigi durch den Käfig hindurch. Was täten wir nur ohne den Grünling!

Etage 7 – Ökohaus

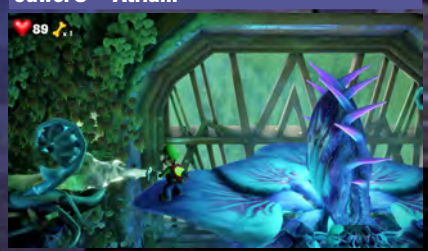
Juwel 1 – Efeu-Badezimmer

Flutscht als Fluigi durch das Bodengitter und macht mit der Düsterlampe das Wasserrohr ganz. Betätigt oben den Wasserhahn und leuchtet unten mit dem Stroboblitz die nun aufblühende Blume an.

Juwel 2 – Blütenzimmer

Öffnet mit dem Saugnapf das Nachtkästchen, geht mit Fluigi durch das Rohr und stroboblitzt die Pflanze an.

Juwel 3 – Atrium



Ganz oben auf der Blüte rollt ihr links das Blatt aus und geht den Gang entlang hinter der Blüte hindurch bis zum Juwel. Ein recht langer Weg, aber er lohnt sich!

Juwel 4 – Pilz-Zimmer

Entfernt die Bettvorhänge, die den Weg versperren und geht durch das Loch hinter dem Bett in den unteren Bereich des Zimmers. Flutscht als Fluigi durch das Rohr und leuchtet die Blume mit dem Stroboblitz an.

Juwel 5 – Blüten-Badezimmer

Geht als Fluigi durch das Bodengitter und unten durch das Rohr, das nach oben in die Badewanne führt.

Juwel 6 – Aufzugsbereich

Macht unterhalb des dritten Bildes, kommend vom Aufzug, den Juwel mit der Düsterlampe sichtbar.

Etage 8 – Filmstudio

Juwel 1 – Feuer-Set (Saal 3)

Zieht das Tuch im Fahrradkorb weg und besiegt den Juwelengeist. Eine wirklich nette Anspielung an E.T.!

Juwel 2 – Studioeingang

Rollt links unten vor der Doppeltür, dort, wo die Topfpflanze steht, den Teppich auf und holt euch den Juwel.

Juwel 3 – Backstage

Aufgepasst, jetzt wird's kompliziert: Klettert auf die Hebebühne und lasst euch von Fluigi nach oben fahren. Balanciert zu dem eingefrorenen Juwel und geht mit ihm durch den Fernseher zum Feuer-Set. Übergebt den Eisblock an Fluigi und stellt Luigi hinter die Kamera. Mit Fluigi geht ihr nun zu den Flammen, die aus der Tür schießen, und schmelzt dort das Eis.

Juwel 4 – Winzling-Set (Saal 4)

Klettert als Fluigi in die Öffnung der Riesenflasche.

Juwel 5 – Aufzugsbereich

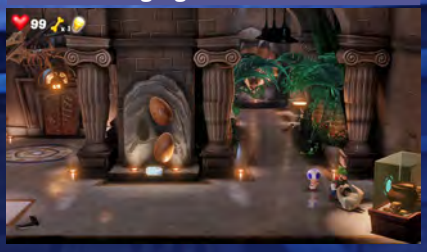
Betätigt die Rotoren des Hubschraubers links der Tür.

Juwel 6 – Studioeingang

Zieht das Filmband aus der Rolle vor dem Empfangstisch und geht als Fluigi durch das Gitter hindurch zum Juwel.

Etage 9 – Museum

Juwel 1 – Eingangshalle



Zerstört mit einem der Dinosaurierknochen den Glaskasten vorne rechts und besiegt den Juwelengeist.

Juwel 2 – Eingangshalle

Bringt den Bürostuhl zum Drehen und öffnet die Kiste.

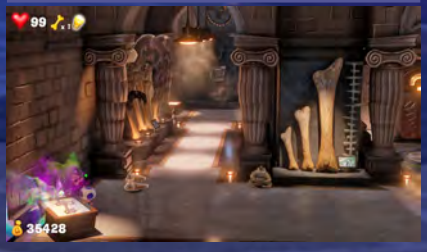
Juwel 3 – Eingangshalle

Saugt die Blumen im linken Bereich weg, betätigt den Lichtschalter, der dahinter verborgen ist und danach den Schalter am Tresor, der sich nun öffnet.

Juwel 4 – Eingangshalle

Zerstört mit einem der Dinosaurierknochen aus dem Bossraum das Pterodaktylusgerippe vor dem Aufzug.

Juwel 5 – Eingangshalle



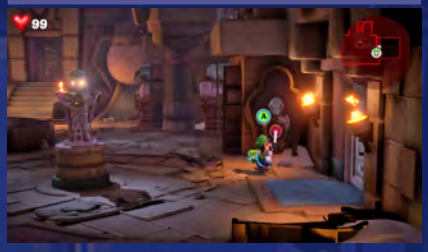
Zerstört mit einem der Dinosaurierknochen, die ihr im Bossraum aufklauben könnt, den Glaskasten links unten und macht den Juwel mit der Düsterlampe sichtbar.

Juwel 6 – Eingangshalle

Zerstört mit einem der unkaputtbaren Dinosaurierknochen den zerbrechlichen Glaskasten vor dem Bossraum.

Etage 10 – Pyramidia

Juwel 1 – Zentralkammer



Zerstört den Sarkophag rechts vorne mehrmals und besiegt den Juwelengeist, der darin gewartet hat.

Juwel 2 – Aufzugsbereich

Zieht an der Kordel neben der Schlangenstatue und holt euch mit Fluigi den Juwel aus dem Maul der Bestie.

Juwel 3 – Juwelenkammer

Nachdem der Raum befreit wurde, schnappt ihr euch den überzähligen Schlüsselstein und pfeffert ihn in das Loch im Eingangsbereich, um den Juwel zu offenbaren.

Juwel 4 – Waagenkammer

Geht als Fluigi durch das Gitter in das Untergeschoss dieses gemeingefährlichen Raumes und öffnet die Kiste.

Juwel 5 – Große Sandhalle

Saugt links im Raum den Knochenberg im Sand beiseite.

Juwel 6 – Große Sandhalle

Macht mit der Düsterlampe die zwei fehlenden Glieder der gewaltigen Steinschlange nacheinander sichtbar und holt euch den Juwel aus ihrem nun offenen Maul.

Etage 11 – Welt der Wunder

Juwel 1 – Klingenbadezimmer

Saugt nach und nach alle Spielkarten im Badezimmer ein.

Juwel 2 – Klingenzimmer

Bringt das Rad zum Drehen und lasst euch nicht von den nun heranrasenden Geisterklingen treffen.

Juwel 3 – Dresseur-Zimmer

Zerstört das wertvolle Sparschwein, das am Bett liegt.

Juwel 4 – Lounge

Positioniert Luigi links vor dem Glasschrank und betätigt rechts mit Fluigi den Lichtschalter. Sobald sich der Schrank öffnet, greift schnell zu, bevor es zu spät ist!

Juwel 5 – Korridor

Setzt euch mittels des Druckstramplers den großen Zylinder auf und platziert ihn mittels eines weiteren Druckstramplers auf dem Kopf der hutlosen Statue. Geht die erscheinende Treppe hoch und öffnet die Kiste.

Juwel 6 – Spiegelbadezimmer

Macht einfach den Juwel im Bild links vorne sichtbar.

Etage 12 – Strandbar

Juwel 1 – Grotten-Lounge

Macht mit der Düsterlampe die Seile links vorne bei der Palettenkiste sichtbar und zieht an der Kordel.

Juwel 2 – Strandbereich

Zerstört die Meerjungfrauenstatue mit einem schweren Gegenstand und besiegt den frechen Juwelengeist.

Juwel 3 – Aufzugsbereich

Bei eurem erneuten Besuch in der Etage befindet sich auf einmal ein großes, rotes „X" auf dem Boden. Tätigt dort einen Druckstrampler. Arrr, Schatz gefunden!

Juwel 4 – Strandbereich

Geht rechts des Eingangs in den geheimen Bereich und macht die erste Brücke mit der Düsterlampe sichtbar. Macht noch eine Brücke sichtbar, blast den Sand weg und öffnet die Kiste, aus der der Juwel herauspurzelt.

Juwel 5 – Strandbereich

Geht rechts des Eingangs in den geheimen Bereich und macht die erste Brücke mit der Düsterlampe sichtbar. Auf der ersten kleinen Insel saugt ihr den Sand weg und der Juwel erscheint. Vorm Einstecken abstauben!

Juwel 6 – Aufzugsbereich

Geht als Fluigi durch das Rohr links an der Wand und holt euch den Globus, der hinter dem Empfang steht. Schießt ihn nach vorne zu Luigi, schnappt ihn euch dort und zerstört mit seiner Hilfe die Glaskugeln an der Decke rechts vorne im Raum, um den Juwel zu ergattern.

Etage 13 – Fitnessbereich

Juwel 1 – Vorraum

Macht die Klingel am Tisch sichtbar und betätigt sie dreimal. Besiegt dann den flinken Juwelengeist.

Juwel 2 – Kraftraum

Stellt euch auf die Waage, wechselt zu Fluigi und holt euch den Juwel aus der Klappe, die nun offen ist.

Juwel 3 – Umkleide

Zerschießt mit dem Boxhandschuh die Plakette an der Wand. Diese Sachbeschädigung zahlt sich für euch aus!

Juwel 4 – Duschen

Geht mit Fluigi durch das Bodengitter und dreht am Rad. Geht dann durch das Gitter zum wartenden Juwel.

Juwel 5 – Trainingsraum

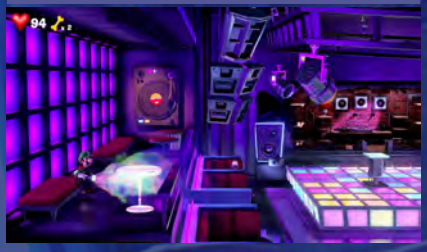
Betätigt das Radio so lange, bis ihr Geister ächzen hört. Geht zu den Laufbändern und besiegt den Juwelengeist, der dort trainiert. Aber Vorsicht, er hat viel Ausdauer!

Juwel 6 – Aufzugsbereich

Stellt Luigi und Fluigi auf die Bodenplatte und saugt den Juwel zu euch heran. Nichts einfacher als das!

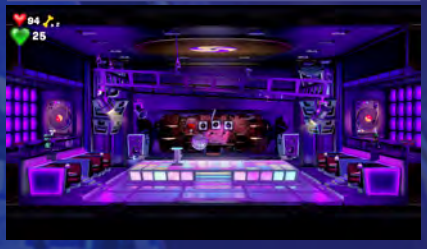
Etage 14 – Disko

Juwel 1 – Tanzfläche



Betätigt mit Luigi und Fluigi die Bodenplatten auf der Tanzfläche und saugt anschließend mit dem Supersauger alles weg. Betätigt den Lichtschalter auf der Schallplatte im nun freigelegten Backstageraum und geht die erscheinende Treppe links hoch. Macht dort den unsichtbaren Tisch sichtbar und besiegt den Juwelengeist.

Juwel 2 – Tanzfläche

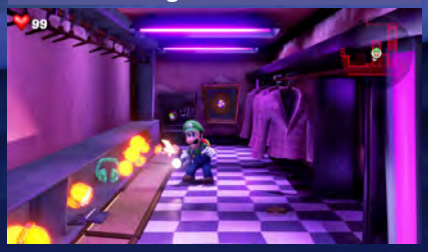


Betätigt mit Luigi und Fluigi die Bodenplatten auf der Tanzfläche und saugt danach mit dem Supersauger alles weg. Betätigt den Lichtschalter auf der Schallplatte im nun freigelegten Backstageraum und geht mit Luigi und Fluigi jeweils rechts und links die erscheinenden Treppen hoch. Bringt die Schallplattenspieler an den Wänden gleichzeitig zum Rotieren und holt euch den Juwel, der in der Mitte auf der Tanzfläche erscheint.

Juwel 3 – Tanzfläche

Betätigt mit Luigi und Fluigi die Bodenplatten auf der Tanzfläche und saugt anschließend mit dem Supersauger alles weg. Im so freigelegten Backstageraum verpasst ihr dem Perückenkopf rechts im Regal mit der Düsterlampe einen neuen Schopf und entreißt ihn ihr anschließend sofort wieder für eure Juwel-Belohnung.

Juwel 4 – Aufzugsbereich



In der Garderobe zieht ihr alle Klamotten von den Kleiderbügeln und legt dadurch den Juwel offen.

Juwel 5 – Aufzugsbereich

Ganz links bringt ihr die Schallplattenspieler zum Drehen und springt mit Fluigi in bester Mario-Manier mithilfe des Druckstramplers mehrmals mit dem Kopf gegen den nun erschienenen Block an der Wand.

Juwel 6 – Aufzugsbereich

Bringt die nicht leuchtenden Bodenplatten vor dem Aufzug zum Leuchten, indem ihr sie nachgeht, ohne die leuchtenden Platten zu berühren. Stellt euch dann mit Luigi und Fluigi auf die beiden nicht leuchtenden Platten. Wiederholt dieses Spiel noch einmal, geht in das Kellerabteil und holt euch mit Fluigi den Juwel hinter dem Gitter. Dort wartet auch jede Menge Knete!

Etage 15 – Penthouse

Juwel 1 – Korridor

Dreht die seltsam geformte Statue so, dass ihr Schatten den Umriss König Buu Huus bildet, und anschließend so, dass der Schatten aussieht wie das Bild von Luigi.

Juwel 2 – Bibliothek

Holt euch im unteren Bereich des Raumes das Buch, geht die Wendeltreppe nach oben und stellt es dort ins Regal, wo eine Lücke zwischen den anderen Büchern ist.

Juwel 3 – Bad und Sauna

Macht die Dusche aus, geht mit Fluigi durch den Abfluss und durch das Rohr, um zu der Planke mit dem Juwel zu gelangen. Wer ihn dort wohl versteckt hat?

Juwel 4 – Lounge

Stellt euch in der Mitte des Raumes mit Luigi und Fluigi auf die kleinen, runden Tische und blast den Juwel aus seinem Versteck.

Juwel 5 – Lounge

Geht durch das Rohr mit Fluigi hinauf auf den Aufzug und lasst euch in die nicht leicht zu erkennende Aussparung hinter dem Lift hinab zum Juwel fallen.

Juwel 6 – Schlafzimmer

Geschicklichkeit ist gefragt! Begebt euch mithilfe des wankenden Aufzugs mit Fluigi hinauf bis zum Juwel hinter dem Gitter. Gratulation, ihr habt alle Klunker gefunden!

METROID FUSION

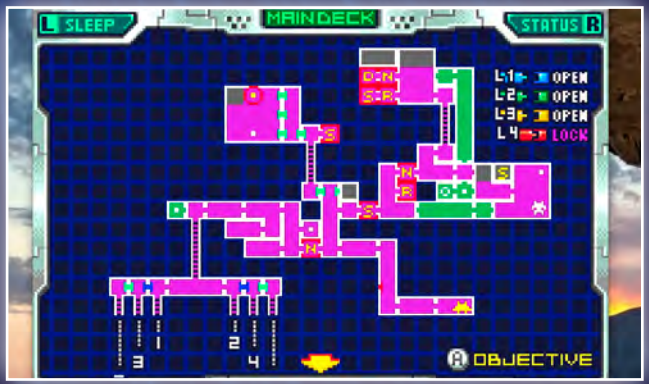
Die parasitären Metroids sind für Kopfgeldjägerin Samus Aran ja fast schon ein alter Hut. Im GBA-Klassiker Metroid Fusion machte ihr stattdessen eine gänzlich neue Bedrohung das Leben schwer …

Denkt man an Metroid, so kommen einem wohl primär zwei Spiele in den Sinn: Super Metroid und Metroid Prime, beide extrem wichtige Abenteuer, welche die Spielelandschaft über den Serienkosmos hinaus nachhaltig geprägt haben. Allerdings, daneben gibt's noch viele weitere geniale Abenteuer rund um Kopfgeldjägerin Samus Aran, manche, die auf ihre Art in vielen Aspekten vielleicht sogar noch ein Stück besser sind als die beiden genannten Serienteile.

Ein Satz mit X

Majestätsbeleidigung? Möglicherweise. Aber gerade mit Blick auf das geniale Metroid Fusion unserer Meinung nach gerechtfertigt. Ende 2002 fast zeitgleich mit dem ersten Ausflug der Serie in die 3D-Welt, Metroid Prime, veröffentlicht, kam und kommt ihm nicht ganz die Aufmerksamkeit zu, die es verdient. Dabei orientiert sich Fusion stark an der spätestens mit Super Metroid etablierten Struktur, erweitert und verändert sie aber an einigen Stellen – kein Wunder, waren doch dieselben Entwickler für beide Spiele verantwortlich. Noch mehr als zuvor wurde Wert auf eine für Nintendo-Verhältnisse komplexe Geschichte gelegt. Bis heute ist Fusion der Teil der Reihe, der am weitesten hinten in der Timeline angesiedelt ist. Wir schlüpfen in die Haut einer Samus Aran, die schon zahllose Schlachten in ihrem Leben geschlagen hat und somit einerseits eine extrem toughe Kämpferin ist, andererseits aber auch einen ausgeprägten moralischen Kompass hat. Umso tragischer, dass sie zu Beginn des Abenteuers all ihre Kräfte verliert, nachdem sie auf dem Planeten SR388 von der bis dahin unbekannten parasitären Lebensform X angegriffen wird. Dem Tod nahe, gelingt es Forschern der galaktischen Föderation nur knapp, sie zu retten. Vollkommen geschwächt, ist sie nun auf eine enge Zusammenarbeit mit der Föderation angewiesen, welche sie nach einer Explosion an Bord der dubiosen Forschungsstation

Die Geschichte wird oft in hübsch gezeichneten Standbildern vorangetrieben. Noch vor Other M kam Samus in Fusion übrigens erstmals selbst in Monologen zu Wort!

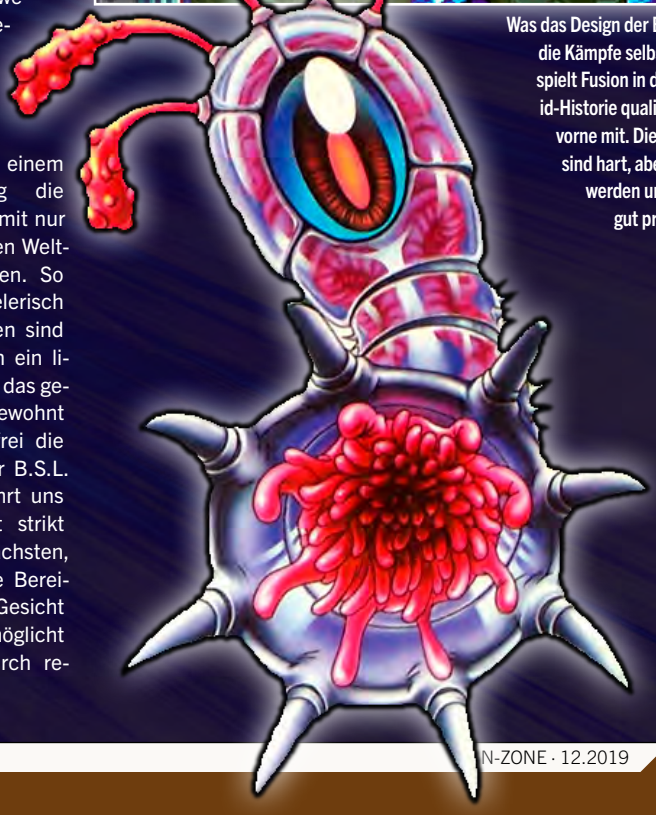


Die Übersichtskarten der Areale sind unabdingbar, will man sich auf der Weltraumstation zurechtfinden. Geheime Bereiche werden erst nach Entdeckung eingezeichnet.

Biologic Space Laboratories, kurz B.S.L., schickt, die im Orbit von SR388 schwebt. Schnell stellt sich heraus: Die X haben nicht nur Samus beinahe ins Kopfgeldjäger-Nirwana geschickt, sondern noch weit mehr Schaden angerichtet … Was nach dieser Prämisse folgt, ist ein Lehrstück dafür, wie man mit vergleichsweise beschränkten Möglichkeiten das Maximale herausholen kann. Die Geschichte wird einerseits in textbasierten Dialogen zwischen Samus und der herrischen KI der galaktischen Föderation vorangetrieben, welche jederzeit an ihrer Seite ist, andererseits durch Monologe Samus', die Einblicke in ihre Gedankenwelt geben, ohne in die Kitsch-Kanonade eines Metroid: Other M abzugleiten und weiterhin durch toll gezeichnete Standbilder und sogar kurze In-game-Zwischensequenzen. Diese verschiedenen Methoden fügen sich wunderbar zu einem kohärenten Ganzen zusammen und lassen einen prima in die wendungsreiche Erzählung abtauchen. Doch die beste Geschichte muss von einer starken Atmosphäre getragen werden und Fusion geht dankenswerterweise auch hier in die Vollen. Trotz 2D-Ansicht und 16-Bit-Grafik ist die B.S.L. ein beeindruckend realistischer, bedrohlicher Ort. Zerstörte Strukturen erzählen allenthalben von den schrecklichen Ereignissen, welche die gesamte Besatzung an Bord dahingerafft haben, Funken fliegen, das Licht flackert, generell wird extrem geschickt mit Licht und Dunkelheit gespielt. Hinzu kommen sehr abwechslungsreiche Areale, die uns etwa in eisige Bereiche, lavagefüllte Hallen oder von ekligen Wurzeln überwucherte Gänge führen. Metroid Fusion ist damals wie heute ein technisches wie künstlerisches Meisterwerk! Das gilt auch für die Musik und den Sound. Je nach Situation sind die Stücke entweder treibend und stressinduzierend, episch, leise und zurückgenommen oder, dem Weltall-Setting entsprechend, wunderbar bizarr. Die dröhnenden Schreie der Feinde, Samus' je nach Untergrund unterschiedliche Schritte und die Geräuschkulisse der Station selbst runden diesen visuellen und auditiven Genuss ab.

Linearität mit Sinn und Zweck

Zudem arbeitet das Spiel geschickt mit Elementen, die schon früh gezeigt werden, aber erst später ihre wahre Bedeutung offenbaren, was die teilweise richtiggehend gruselige Stimmung weiter unterstreicht. Der eingefrorene Leichnam Ridleys oder der unheilvolle Schatten Nightmares, der im Hintergrund vorbeizischt, stellen uns auch heute noch nur beim Gedanken daran die Nackenhaare auf. Kurzum: Metroid Fusion ist absolut herausragend, was die Präsentation angeht – und kann die hohe Qualität dankenswerterweise auch auf die spielerische Ebene übertragen. Im Prinzip ist es ein klassisches Metroid durch und durch. Wir landen mit unserem Schiff an einem unbekannten Ort, erforschen nach und nach die große, zusammenhängende Welt und erweitern unser Arsenal, um zu Orten zu gelangen, die beim ersten Besuch noch nicht zugänglich waren. Sind wir zu Beginn lediglich zu einem kleinen Sprung fähig und verfügen über den schwachen Powerbeam, so steht uns nach einer Weile ein riesiges Arsenal bestehend unter anderem aus Morphball samt Bomben und Superbomben, allesdurchdringendem Wavebeam, verheerenden Eisraketen und anderen Argumentationsverstärkern zur Verfügung. Zudem können wir dann mit ein wenig Knöpfchendrück-Geschick unbegrenzt durch die Luft springen und, sobald wir die ikonische Screwattack freigeschaltet haben, mit einem beherzten Wirbelsprung die meisten Standardgegner mit nur einer Attacke in die ewigen Weltraum-Jagdgründe schicken. So weit, so bekannt, so spielerisch befriedigend. Eingebunden sind diese Fähigkeiten aber in ein linearers Erlebnis als man das gerade von Super Metroid gewohnt ist. Anstatt uns relativ frei die verschiedenen Areale der B.S.L. erforschen zu lassen, führt uns unser KI-Begleiter recht strikt von einem Auftrag zum nächsten, ohne dass wir allzu viele Bereiche schon frühzeitig zu Gesicht bekommen können. Ermöglicht wird diese Linearität durch re-



Was das Design der Bosse und die Kämpfe selbst angeht, spielt Fusion in der Metroid-Historie qualitativ ganz vorne mit. Die Gefechte sind hart, aber fair und werden umwerfend gut präsentiert.

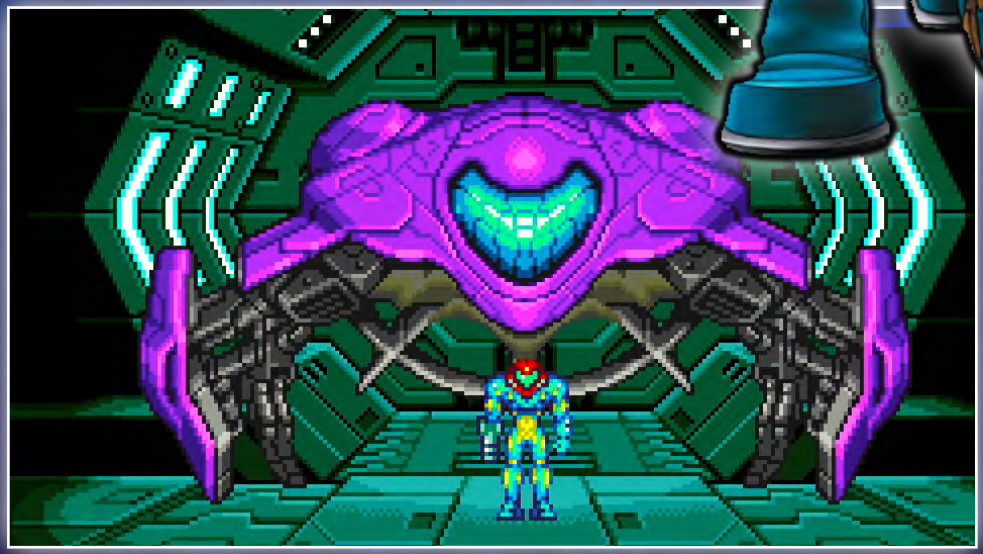
Wer am Ende des Abenteuers die magische 100-Prozent-Fortschrittsmarke am Ergebnisbildschirm sehen will, der kommt nicht umhin, Gebiete mehrmals zu erforschen.

Die Abschnitte, in denen wir uns vor der übermächtigen SA-X verstecken müssen, gehören mit zu den intensivsten, welche die Metroid-Serie vorzuweisen hat.

lativ viele Barrieren, deren Entsperrung nicht nur von den vorhandenen Items, sondern auch schlicht vom Storyfortschritt abhängt, etwa indem wir farblich codierte Türen mittels spezieller Terminals öffnen. Das mag dem einen oder anderen nicht gefallen, dient aber dazu, dass sich das Abenteuer sehr strukturiert anfühlt und die Entwickler sehr bewusst atmosphärische und spielerische Highlights setzen können. Das an Metroidvanias oft kritisierte Backtracking, also die Rückkehr in bereits besuchte Gebiete, wird durch diesen Ansatz zudem zwar nicht gänzlich eliminiert, aber doch deutlich reduziert. Wer unbedingt frei erkunden will, dem steht es zudem weiterhin frei, später in absolvierte Bereiche zurückzugehen und dort fröhlich zu erforschen. Das lohnt sich, denn wie üblich warten auch in Fusion dutzende versteckte Items auf uns, darunter Raketencontainer, Energietanks, Erweiterungen für unsere Powerbomben und mehr. Und die Dinger sind teilweise geradezu verboten gut versteckt! Da gilt es, die Umgebung genau zu untersuchen, Wände auf etwaige durchlässige Stellen abzutasten und unser Fähigkeitenrepertoire geschickt einzusetzen. Die Linearität der Hauptgeschichte ergänzt im Endeffekt das bekannte offene Spielgefühl also bloß und ersetzt es nicht – das Beste aus zwei Welten! Im Vergleich zu Super Metroid wurde zudem auch Samus' Fähigkeitenprogression entschlackt, wo neue Talente die alten oft ersetzen statt uns im Menü zwischen den verschiedenen Waffensystemen, Talenten und Co. wechseln zu lassen.

Kopfgeldjägerin zum Frühstück

Auch das mag manchem Spieler sauer aufstoßen, ergibt aber nicht nur spielerisch Sinn, da frühe Waffensysteme und Kräfte im späteren Spielverlauf ohnehin kaum noch Verwendung finden würden. Bezüglich der Erzählung hat diese Linearität einen Zweck, versinnbildlicht sie doch Samus' Aufstieg von einer geschwächten Kriegerin hin zur alles zerstörenden Kampfmaschine eindringlich. Besonders offenbar wird dies weiterhin durch unsere Begegnungen mit der SA-X, einer von den X geschaffenen Kopie von Samus selbst, die bei den ersten Aufeinandertreffen mit ihr für gehörige Panik sorgt. Sie ist schnell, extrem aggressiv und wir haben keinerlei Chance gegen sie. Außer Verstecken und Wegrennen bleibt uns bis zum Finale des Spiels, wo wir der SA-X endlich ebenbürtig entgegentreten können, keine Wahl! Selbst dann ist das Gefecht gegen sie jedoch noch eine gehörige Herausforderung, wie auch das Spiel an sich. Schon normale Feinde können unsere Kopfgeldjägerkarriere frühzeitig beenden, wenn wir nicht aufpassen, denn sie fügen uns ordentlich Schaden zu. Geschicktes Agieren und der effektive Einsatz unserer Waffen ist hier unumgänglich. Das gilt ebenso und in noch wesentlich größerem Ausmaß für die zahlreichen Bosskämpfe. Sowohl das Design der teilweise kolossalen Widersacher als auch ihre Animationen und Angriffsmuster sind wirklich famos gelungen und fordern schnelle Reflexe, ein waches Auge und die Fähigkeit, sich ihre Muster gut einzuprägen. Obwohl wir das Abenteuer seit dem Erscheinen schon einige Male abgeschlossen haben, sahen wir den Game-over-Bildschirm auch



Samus' Schiff sieht in Fusion anders aus, als man das aus Teilen der Serie kennt, und dient lediglich als nette Raumdeko.

Thematisch zeigt sich die Raumstation abwechslungsreich. Die unterschiedlichen Forschungsbereiche bieten Vegetation, Eis, Lava und noch viel mehr.

Sobald man ganz gegen Ende des Spiels die Screwattack freigeschaltet hat, geht es richtig zur Sache und wir wirbeln beinahe alle Feinde mit einem Sprung ins Nirwana.

bei unserer Spielesession für diesen Artikel öfter als wir zugeben wollen. Allerdings ist Fusion dennoch niemals unfair. Bis auf eine Ausnahme (wir sagen nur Riesenspinne) befindet sich in unmittelbarer Nähe zum Bossraum stets eine Speicherstation, was lange Laufwege nach erfolglosen Versuchen verhindert. Und wenn wir draufgehen, dann liegt es nie daran, dass die Gefechte unfair gestaltet wären, sondern daran, dass wir einfach noch nicht gut genug waren. In diesem Sinne lässt sich der Ansatz, den Fusion hier verfolgt, ein wenig mit modernen Souls-Spielen vergleichen, obwohl es an deren Härtegrad dann doch nicht ganz heranreicht: ein Gefühl der Belohnung dadurch, dass man ein bei den ersten Versuchen noch unlösbar erscheinendes Hindernis durch Lernbereitschaft und Aufmerksamkeit überwunden hat.

Das gilt ganz besonders im noch deutlich knackigeren höheren Schwierigkeitsgrad, den man freischaltet, sobald man den Abspann einmal gesehen hat. Die Steuerung legt einem glücklicherweise keine Steine in den Weg. Samus steuert sich Nintendo-typisch präzise, die verschiedenen Aktionen sind sinnvoll auf die vergleichsweise wenigen Buttons des Game Boy Advance verteilt und sogar die eine oder andere Doppelbelegung fällt nicht negativ ins Gewicht. Im Vergleich zu Super Metroid wurden einige Aspekte sogar verbessert. So kann sich Samus nun an Kanten festhalten und der Einsatz des Space Jumps, der uns unendlich lange in der Luft hält, fällt leichter. Insgesamt wurde die Komplexität der Kontrollen im Vergleich zu Super Metroid ein wenig zurückgefahren, was sich auf den Spielspaß aber nur geringfügig auswirkt, wenn überhaupt.

Das vorläufige Ende der Saga

Mit etwa fünf Stunden Spielzeit im ersten Durchgang – entsprechend mehr, wenn man alle Items sammeln will und deutlich weniger, wenn man den Titel schon kennt – ist Metroid Fusion nicht allzu umfangreich. Serientypisch gibt's als Belohnung für besonders rasche Durchgänge und das Aufklauben aller Collectibles aber unterschiedliche Abschlussbildschirme, was den Wiederspielwert zumindest ein wenig erhöht. Aber auch ohne dieses Goodie lohnt es sich, Fusion mehr als nur einmal zu erleben, denn es ist einfach nach wie vor ein absolut beeindruckendes Abenteuer, welches seit seinem Release nichts von seinem Charme, seinem spielerischen Gehalt und generell seinen Qualitäten eingebüßt hat. Und es hat sich schon 2002 getraut, Fusion durch einige drastische Storyentscheidungen in eine spannende neue Richtung zu lenken. Schade, dass keiner der nachfolgenden Serienteile es bisher gewagt hat, an die Ereignisse des Abenteuers anzuknüpfen und die Metroid-Prime-Spiele, Other M und Co. stattdessen alle vor Samus' Erlebnissen auf der B.S.L. angesiedelt sind. Wer weiß, vielleicht ist es mit Metroid Prime 4 endlich so weit? Wer Fusion heutzutage (wieder) erleben will, aber keinen GBA zu Hause hat, der muss übrigens auf die Wii-U-Virtual-Console ausweichen oder Teil des 3DS-Ambassador-Programms gewesen sein, im Rahmen dessen Fusion für einen beschränkten Zeitraum für den 3D-Handheld verfügbar war. Los, Nintendo, bringt endlich GBA-Spiele auf die Switch – alleine wegen Metroid Fusion ist das ja wohl Pflicht!

Lukas Schmid

Nur, wer sich gut in den weitläufigen Arealen umguckt, findet die oft sehr gut versteckten Durchgänge und Items.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mein liebstes 2D-Metroid und auch heute noch genauso gut wie am Tag seines Releases"

Als ich Metroid Fusion vor satten 17 Jahren das erste Mal in den Modulschacht schob, war es eine stetige Mischung aus Begeisterung und purem Stress, die mich während meiner Zeit auf der Forschungsstation B.S.L. begleitete. Brillant gestaltet, an einigen Stellen knackig schwer, atmosphärisch einmalig und trotz der 16-Bit-Grafik teilweise richtiggehend gruselig; das muss man in dieser Qualität erst einmal hinbekommen! Nun, da ich das Abenteuer für diesen Retroartikel noch einmal erlebte, flammten die alten Emotionen wieder auf. Tatsächlich zieht mich Samus' Kampf gegen die X dank genialer Elemente wie dem Versteckspiel mit der SA-X, dem schaurigen Schatten des Endgegners Nightmare, der ihn schon lange vor dem Aufeinandertreffen mit ihm ankündigt, der brillanten Weltgestaltung und all seinen anderen Qualitäten immer wieder in seinen Bann. Und damals wie heute fluche ich nach dem Kampf gegen die Risenspinne Yakuza, wenn ich sie nach etlichen Versuchen endlich erledigt habe, nur um kurz darauf wegen meines geringen Lebensvorrats von ein paar popeligen Wespen fertiggemacht zu werden! Ach, ich würde am liebsten gleich noch einmal loslegen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2014
N-ZONE 2009
N-ZONE 2004

AUSGABE 12/2004

Außerhalb der Gaming-Welt ereilte die Redakteure vor 15 Jahren ein so schreckliches Ereignis, dass es sogar in die Tops&Flops-Spieleliste der N-ZONE-Ausgabe 12/2004 aufgenommen wurde: Die Kaffeemaschine funktionierte nicht. Zum Glück war das Heft mit zahlreichen heißen Titeln gefüllt, die auch ohne das koffeinhaltige Getränk munter machten. Der Science-Fiction-Klassiker Metroid Prime 2: Echoes überzeugte die Redaktion vor allem mit einer hübschen Optik, episch inszenierten Bosskämpfen und frischen Spielelementen. Unter anderem standen uns im Vergleich zum Vorgänger nämlich zwei neue Visoren zur Verfügung, mit denen wir die Spielwelt in einem anderen Licht sahen und sogar Echosignale sowie Geräusche wahrnehmen konnten. In neuem Glanz erstrahlte auch die Welt der Autoliebhaber. Langweilige Fahrzeugduelle bei linearen Events waren bei Need for Speed Underground 2 nur noch im Rückspiegel zu sehen. Stattdessen lieferte man sich zum ersten Mal packende Duelle auf einer frei befahrbaren Oberwelt, die die N-ZONE nicht ohne Grund als „riesige Spielwiese" betitelte. Gute Laune und Energie lieferte uns ebenfalls der angekündigte Preis (damals etwa 150 Euro) des Nintendo DS. Wer dagegen eine Tasse Kaffee sicherlich gut gebrauchen konnte, war Hiroyuki Kobayashi. Der Producer von Resident Evil 4 verriet uns im exklusiven Entwickler-Tagebuch, dass er pro Nacht gerade einmal vier Stunden schlafen würde. Tipps, zum Beispiel zu Animal Crossing, und spannende Leserbriefe rundeten wie immer die N-ZONE-Experience ab und hielten auch die an Koffeinmangel leidenden Redakteure wach.

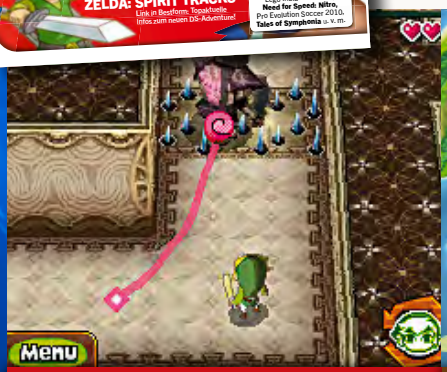
METROID PRIME 2: ECHOES (GC)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 (GC)

ANIMAL CROSSING (GC)

AUSGABE 12/2009

Aus sportlicher Sicht ist der Marathon ein Lauf über etwas mehr als 42 Kilometer. Für die N-ZONE bedeutete er allerdings, 18 – in Worten achtzehn – Wii-Spiele in nur einer Ausgabe zu testen! Dass uns dabei nicht die Puste ausging, verdankten wir einigen großartigen Titeln, die im Jahr 2009 erschienen sind. Eines der Highlights war sicherlich New Super Mario Bros. für die Wii, das von uns auf Herz und Nieren getestet wurde. Besonders positiv fiel uns während der Anspielphase die ungeheure Menge an Geheimnissen und versteckten Gängen auf, die jedes Level zu bieten hat. Das erhöhte nach Ansicht der N-ZONE-Redakteure enorm den Wiederspielwert der einzelnen Gebiete, da man unbedingt alle Münzen sammeln wollte. Weitere von uns getestete Titel waren unter anderem Need for Speed Nitro, Resident Evil: The Darkside Chronicles und Tales of Symphonia: Dawn of the New World. Aufseiten des Nintendo DS stand mit Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel ein Ableger der sehr populären Rollenspielreihe in den Startlöchern. Gänzlich konnte uns das Abenteuer der kleinen Taschenmonster allerdings nicht überzeugen. Die Steuerung wies einige Defizite auf und insgesamt richtet sich das Game nach unserer Ansicht nur an die Hardcore-Fans der Serie. Neben den wiederkehrenden Elementen eines jeden N-ZONE-Magazins sorgte eine Vorschau zu The Legend of Zelda: Spirit Tracks für ein wenig Abwechslung zum Wii-Test-Marathon. Das Spiel erwies sich als echter Hit. Eine Zwischenüberschrift aus dem Artikel, „Nintendo hat einfach einen Lauf", brachte es gut auf den Punkt und rundete diese sportliche Ausgabe perfekt ab.



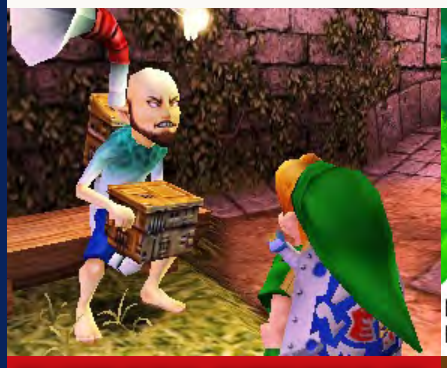
THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS (DS)

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD (Wii)

NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)

AUSGABE 12/2014

Die N-ZONE-Ausgabe 12/2014 lag vor fünf Jahren eigentlich schon in trockenen Tüchern, als ganz plötzlich Nintendo das lang erwartete Remake The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D ankündigte. Ironischerweise passt es ja, dass das Game mit dem Spielelement Zeitdruck arbeitet und eben diesen Zeitdruck bei unseren Redakteuren ausgelöst hat. Trotzdem ließen wir uns es natürlich nicht nehmen, den Titel in einer doppelseitigen Vorschau schon etwas genauer zu begutachten. Selbiges galt auch für den New Nintendo 3DS. Das auf einer Japanreise erbeutete Handheld-Gerät testete die N-ZONE schon frühzeitig, denn in Europa war der Release erst für das Jahr 2015 angedacht. Das neue Modell verbesserte nicht nur den dreidimensionalen Effekt, sondern ermöglichte durch eine leistungsfähigere Hardware auch New-3DS-exklusive Spiele. Selbstverständlich kam in dieser Ausgabe auch die Testrubrik nicht zu kurz. Ein weiteres Mal hieß es Feuer gegen Wasser oder auch Magma gegen Aqua: Mit Pokémon Omega Rubin und Alpha Saphir bekamen die bei Fans sehr beliebten Hauptspiele von 2003 nach jahrelangem Warten endlich Remakes spendiert. Neue Technik wurde mit altbewährten Spielelementen kombiniert, während Game Freak gleichzeitig aber keine großen Neuerungen wagte. Nach N-ZONE-Ansicht waren die Games in puncto Grafik, Sound und Steuerung dennoch sehr gut umgesetzt. Auch Spiele wie Super Smash Bros. für die Wii U und Monster Hunter 4: Ultimate Edition sowie Leserbriefe, die N-ZONE-Superliga und eine gewisse Zeitreise durften in der Ausgabe nicht fehlen.



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (3DS)

POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

SUPER SMASH BROS. FÜR Wii U (Wii U)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

BERÜHRENDE SPIELE ERLEBEN

Beim Spielen kann allerlei mit uns passieren. Manchmal berühren uns Games auch auf emotionaler Ebene. Warum eigentlich? Und habt ihr schon Ähnliches erlebt?

Hat euch ein Spiel schon mal berührt? Bestimmt. Aber ich meine, so richtig, vor allem auf emotionaler Ebene? Ich denke, die allermeisten Spieler hatten bereits irgendwann ein solches Erlebnis. Grund dafür kann beispielsweise eine ergreifende Geschichte sein. Oder das Spiel basiert auf realen Begebenheiten, was dazu führt, dass man leichter eine enge Bindung zu den Figuren und Ereignissen aufbaut. Oft sind alte Spiele mit bestimmten Emotionen verbunden, weil sie zum Beispiel mit schönen Erinnerungen an die Kindheit verknüpft sind oder an eine ganz bestimmte Zeit im Leben erinnern. Es gibt viele Gründe, warum man von einem Spiel emotional berührt werden kann, sowohl im positiven wie auch im negativen Sinne. Mir ging es zuletzt mit Sayonara Wild Hearts so.

Wie schafft ein Spiel das?

Okay, nun ist Sayonara Wild Hearts ein Spiel mit genau dieser Absicht. Und dennoch: Das Spiel hat mir derart berührt, dass es mich überrascht hat und dass ich es auch nur schwer begreifen oder gar in Worte fassen kann, wieso eigentlich. Vielleicht kam das Spiel einfach nur zur rechten Zeit an den rechten Ort. Oder aber: Vielleicht hat der Entwickler Simogo es tatsächlich einfach geschafft, ein Spiel zu kreieren, dass extrem stark emotional berühren kann. Zahlreiche Reaktionen auf Social Media bestätigen diese Annahme. Wahrscheinlich trifft beides zu. Ich jedenfalls bleibe beeindruckt von diesem Erlebnis zurück und habe eine ganz neue Welt von Spielen kennengelernt, die ich bisher noch gar nicht kannte. Wie ist es mit euch, kennt ihr das auch, hattet ihr vielleicht selbst solche Spieleerlebnisse? Schreibt mir dazu sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit euren Gedanken zum Thema.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Emma, Glückwunsch zum Gewinn und danke an alle Teilnehmer für die Kunstwerke! Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir ein romantisches Motiv – Winterzeit ist Kuschelzeit! Schickt mir ein Bild von eurem liebsten Nintendo-Helden-Paar, das es sich zusammen gemütlich macht. Vielleicht vor einem Kamin? Der Einsendeschluss ist **Sonntag, der 1. Dezember 2019**. Zu gewinnen gibt es das Switch-Spiel Nelke and the Legendary Alchemist: Ateliers of the New World. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder ganz einfach auf dem Postweg. Ich wünsche viel Erfolg und Spaß bei der künstlerischen Tätigkeit und freue mich auf eure Einsendungen!

Emma

GEWONNEN!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Eric W.

Bianca B.

Wulf B.

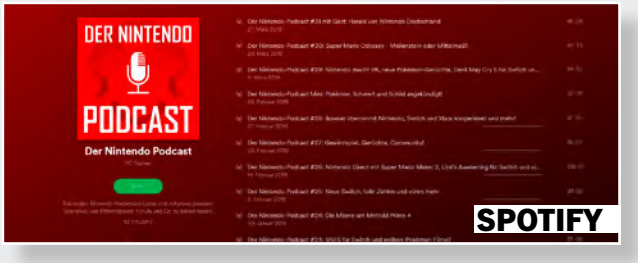
Nora J.

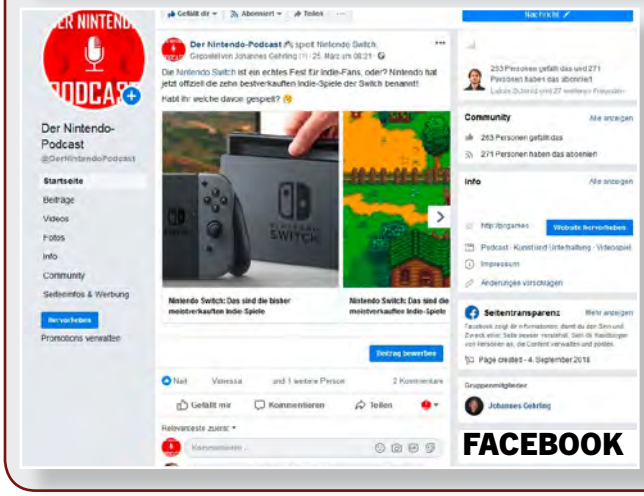
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Das Neueste vom Neuesten in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

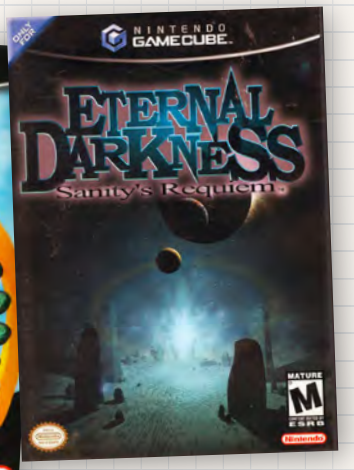
Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, das Neueste vom Neuen, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen sind völlig kostenlos!





Alle Infos im Überblick:

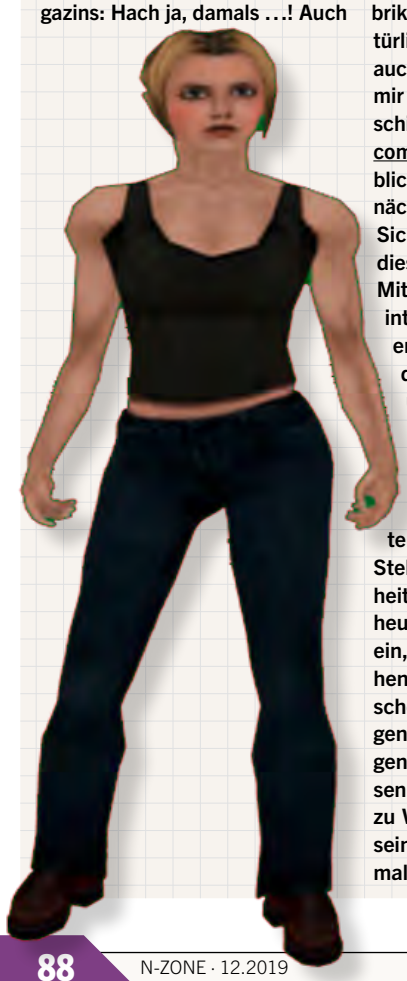
- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!



Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Liebe Retro-Freunde, geschätzte Nostalgiker, verehrte N-ZONE-Leserschaft, Gamer und auch alle anderen, die sich dazu entschlossen haben, diese Zeilen zu lesen, ich heiße euch alle gleichermaßen willkommen zu einer weiteren interessanten Ausgabe der wohl „retroigsten" Rubrik dieses Magazins: Hach ja, damals …! Auch diesen Monat wollen wir uns mit alten Geschichten beschäftigen. Natürlich nicht mit irgendwelchen: Nein, um Retro-Geschichten aus der Spielewelt soll es natürlich gehen! An dieser Stelle einmal ganz allgemein herzlichen Dank für das sehr positive Feedback, das mich in letzter Zeit immer wieder zu dieser Rubrik erreicht, das freut mich natürlich sehr! In diesem Sinne auch gleich der Aufruf: Schickt mir sehr gerne jederzeit eure Geschichten an johannes.gehrling@computec.de per E-Mail und erblickt eure Beiträge in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben. Sicher haben viele bezüglich dieser Rubrik bisher „stumme Mitleser" ganz wunderbare und interessante Erinnerungen zu erzählen, also lasst mich und die anderen N-ZONE-Leser und -Leserinnen doch gerne daran teilhaben. Nun aber kommen wir zum heutigen „Star" von „Hach ja, damals …", nämlich zum guten Andi. Der hat sich an dieser Stelle bereits in der Vergangenheit mehrfach verewigt und heute lädt er uns erneut dazu ein, mit ihm auf Zeitreise zu gehen und in wunderbar nostalgischen Erinnerungen zu schwelgen. Doch damit nun wirklich genug der langen Vorrede, lassen wir doch einfach Andi selbst zu Wort kommen. Viel Spaß mit seinem Beitrag, der sich diesmal um die Erinnerungen dreht, die mit den Spielen verbunden sind, aber nicht unbedingt mit den Games selbst zu tun haben.



Hallo Hannes,
mal wieder bin ich absolut meinen Nostalgie-Erinnerungen verfallen. So stand ich in letzter Zeit immer wieder mal vor meinem Spieleregal, sah die einzelnen Module und Discs … und mit ihnen Bilder aus der Vergangenheit. Nicht unbedingt nur die Szenen aus den Spielen selbst, sondern auch das „Drumherum". Sicherlich geht es nicht nur mir so: An manche Spiele sind Erinnerungen geknüpft, welche vielleicht gar nicht unbedingt mit dem eigentlichen Spiel direkt zusammenhängen, dann aber irgendwie doch. Ein paar dieser kleinen, individuellen Geschichten teile ich heute mit dir und der N-ZONE-Leserschaft. Ich bin zum Großteil sowohl Launch- als auch Neukäufer von Spielen. Deshalb erinnere ich mich umso mehr an meinen damaligen Erwerb von Lylat Wars, welches ich schon immer interessant gefunden hatte, jedoch war ich einfach stets knapp bei Kasse. Klar, zu dieser Zeit war ich elf Jahre alt. Das Fox-McCloud-Abenteuer habe ich damals auf dem Flohmarkt gekauft. Ich weiß noch genau, dass ich mit meiner Mutter, unserer Nachbarin und meinem Kumpel Dennis dort das erste und einzige Mal selbst verkauft hatte. So versuchte ich mit meinen Ü-Ei-Figuren das „große Geld" zu machen. Nicht weit von unserem Stand entfernt gab es einen Spieleverkäufer und eben Lylat Wars. 70 DM (für alle jüngeren Leser: „Deutsche Mark") wollte der Verkäufer haben. Das Geld hatte ich jedoch nicht, also bat ich ihn, er solle das Modul bitte zurücklegen, während ich derweil durch meine Verkäufe das Geld verdiene. Tatsächlich hatte ich bis zum Abend 140 DM erwirtschaftet und mir als Belohnung mein erstes gebrauchtes Spiel zugelegt – und einen meiner meistgespielten N64-Titel. Dennis und meine damalige Nachbarin Chrisi verbrachten den nächsten Tag komplett damit, immer wieder in den ersten Missionen zu scheitern, aber Spaß dabei zu haben.

Als Nächstes kam Eternal Darkness: ein Kultklassiker, welcher viel mehr beachtet werden sollte. Der Horror-Titel stellt das erste Spiel aus meiner gesamten Sammlung dar, das ab 16 Jahren freigegeben wurde. Wann ich es gekauft habe? Haargenau an meinem 16. Geburtstag, relativ kurz nach dem Release! Ich erinnere mich noch an den Stolz, der mich an der Kasse begleitete. Das erste Mal den Ausweis vorzuzeigen, ohne (!) zurückgeschickt zu werden. Der erste „reifere" Titel in meiner Sammlung. Ich war plötzlich fast erwachsen! Doshin the Giant habe ich hingegen direkt an Silvester gekauft, als ich mich mit einer damaligen Freundin getroffen habe – sozusagen war das

auch mein erstes Date. Wobei nur die Freundin an einer Beziehung interessiert war, ich selbst legte von Anfang an den Fokus mehr auf Doshins Göttersimulation. Über Pokémon habe ich zu anderer Zeit schon aus meiner Vergangenheit erzählen können, aber nochmals muss ich erwähnen, dass diese Spielereihe so viel von diesem angesprochenen „Drumherum" bietet, weil sie auf die soziale Komponente viel Wert legt. Wo es „menschelt", da entstehen auch Geschichten. Seien es die vielen Pokémon-Day-Tourausflüge mit Freunden oder meinem Bruder, meine Erlebnisse auf zwei der Championships oder die Momente rund ums Training beziehungsweise Pokédex-Komplettieren mit Freunden. Sehe ich mir Pokémon Saphir im Spieleregal an, so fällt mir außerdem noch einer meiner allerersten Brieffreunde ein. Er hieß Lajos und schrieb mit mir viel über Pokémon. Er hatte sogar das damals extrem begehrte Äon-Ticket, welches man per lokaler Datenübertragung anderen Spielen übergeben konnte und dadurch die Möglichkeit erhielt, entweder Latias oder Latios zu fangen. So schickten wir uns gegenseitig ab und an unsere Spielmodule per Brief hin und her; zuvor und auch niemals mehr danach habe ich so was je gemacht! Von ihm habe ich damals sogar ein schillerndes Eneco erhalten, welches ich noch heute auf den neuen Editionen in seiner weiterentwickelten Form Enekoro besitze.

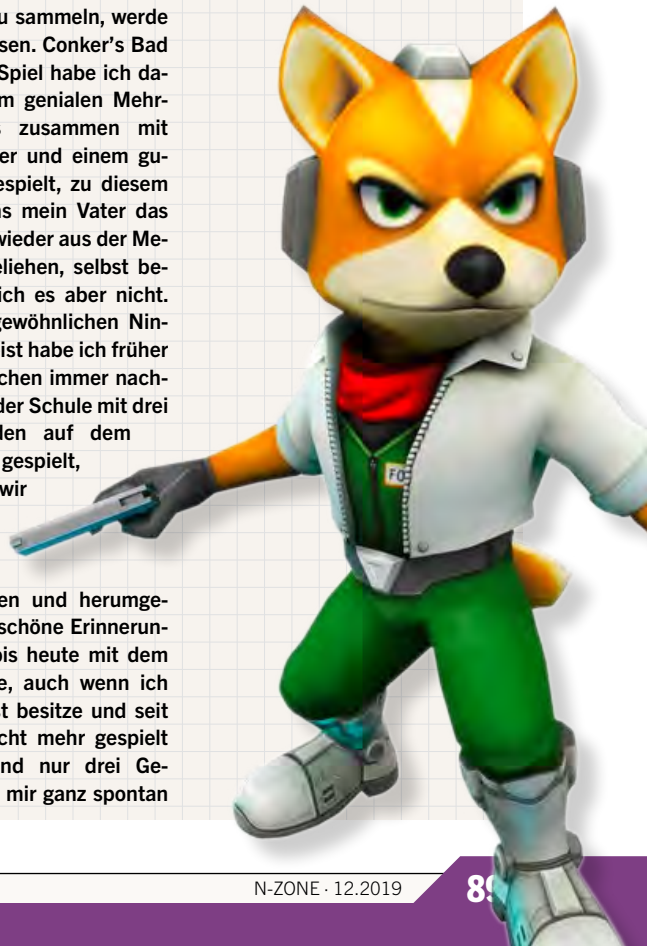
Tatsächlich sind noch heute alle Spiele in meiner Sammlung, die ich jemals besessen habe. Nie wird etwas verkauft, nie wird etwas umgetauscht … aber beinahe wäre genau das einmal der Fall gewesen! So war ich mit dem zugegebenermaßen eher schwachen Starshot: Panik im Space Circus nicht so ganz glücklich. Damals hatte ich mit einem Freund das Spiel tatsächlich einmal getauscht gehabt – gegen das wirklich gute Turok 2: Seeds of Evil. Der Titel war richtig cool und ich spielte ihn liebend gern. Aber das Gefühl, ein Spiel meiner Sammlung weggegeben zu haben, belastete mich. In dieser Hinsicht bin ich schon früher so gewesen wie heute: seltsam. Letzten Endes holte ich mir Starshot zurück und gab das weitaus bessere Spiel dem ursprünglichen Besitzer wieder (welcher ebenfalls überaus froh darum war, aber aus anderen Gründen!). Na ja, dann spiele ich heute eben die HD-Umsetzung für Switch, auch okay! Das originale Super Smash Bros. erinnert mich immer an den einmaligen Besuch einer Freundin meiner Oma samt ihrem Sohn. Beide leben in Australien und der Sohn, welcher schon damals überaus intelligent war und zwei Klassen in der Schule überspringen durfte, sprach nur Englisch. Meine Englisch-Kenntnisse waren zu der Zeit dagegen wirklich furchtbar.

Für mich war der Besuch so besonders, dass ich heimlich den Kassettenrekorder auf „Aufnehmen" eingestellt hatte, um für mich und die Nachwelt einen Beweis zu erstellen: Dieser Besuch fand wirklich statt! So kam es, dass mein damals erst fünfjähriger Bruder Daniel und der Junge Robbie Super Smash Bros. gegeneinander spielten. Durch den Titel, welchen Robbie anscheinend auch zu Hause gerne gespielt hatte, entstand eine Brücke trotz der großen Sprachbarriere. Lustigerweise konnte ich erst viele Jahre nach diesem Besuch, als ich irgendwann noch mal auf die alte Kassette aufmerksam wurde, seine Aussagen übersetzen. Kurzum: Er hat sowohl meinen Bruder als auch mich als extrem spielstark bezeichnet, uns aufgrund so mancher Verhaltensweise und mich wegen meiner mangelhaften Englischkenntnisse allerdings auch als ziemlich amüsant empfunden und uns öfter auch beleidigt! Genauso fand er es besonders witzig, dass mein Name wirklich als „Andi" ausgesprochen wird, was in Australien wohl eine lustige andere Bedeutung hat. Das waren nur ein paar Beispiele aus meinem Leben. Klar, natürlich gibt es auch bei zahlreichen modernen Spielen solche „Zusatzgeschichten". Erinnerungen verhalten sich aber ähnlich wie guter Wein: Je älter, desto besser! Sicherlich gibt es bei jedem Spieler mit Herz auch bei jedem Spiel eine Seele. Ich fände es schön, solche Geschichten auch von anderen Lesern zu hören.

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, ich danke dir – erneut – für einen weiteren fantastischen Beitrag zu dieser Rubrik. Wie auch sonst war es mal wieder nicht nur eine Freude, deine Zeilen zu lesen, nein, es war auch kurzweilig und spannend. Warum? Nun, ich kann ganz genau nachvollziehen, was du hier beschreibst, so geht es mir nämlich auch mit vielen Spielen! Zwar fühle ich mich selbst den einzelnen Spielen weniger verbunden als du und verkaufe auch immer mal wieder Games. Die Erinnerungen, die ich damit verbinde, sind jedoch unverkäuflich und verbleiben bei mir, auch wenn ich mal ein Spiel weitergebe. Super Mario 64: Ich werde niemals vergessen, wie ich das Spiel zusammen mit dem Nintendo 64 zu Weihnachten im Release-Jahr bekam und absolut sprachlos war ob der seinerzeit nahezu irrsinnig real erscheinenden 3D-Grafik. Auch, wie ich die Weihnachtsferien damals großteils damit verbrachte, die fantastische Spielwelt des Mario-Hüpfers genauestens zu erkunden und so viele Sterne wie möglich zu sammeln, werde ich nie vergessen. Conker's Bad Fur Day: Das Spiel habe ich damals immer im genialen Mehrspieler-Modus zusammen mit meinem Bruder und einem guten Freund gespielt, zu diesem Zweck hat uns mein Vater das Game immer wieder aus der Mediathek ausgeliehen, selbst besessen habe ich es aber nicht. Den eher ungewöhnlichen Nintendo-Titel Geist habe ich früher über viele Wochen immer nachmittags nach der Schule mit drei guten Freunden auf dem Gamecube gespielt, dabei haben wir meist Toastbrot mit Schokoaufstrich gegessen und herumgealbert – sehr schöne Erinnerungen, die ich bis heute mit dem Spiel verbinde, auch wenn ich es nicht selbst besitze und seit Ewigkeiten nicht mehr gespielt habe. Das sind nur drei Geschichten, die mir ganz spontan sofort in den Sinn kommen, sicher gibt es derer noch viele, viele mehr. Ich denke da an diverse Spiele der Pokémon-Reihe, Metroid, Mario Kart, Super Smash Bros. und so weiter, vermutlich könnte ich eine ganze N-ZONE oder gar ein Buch mit Erinnerungen füllen, die mit Games zusammenhängen. Und ich bin mir sicher, lieber Andi, dass du das genauso könntest. Daher nochmals herzlichen Dank für deinen tollen Beitrag, der in mir viele wohlige Erinnerungen wachgerufen hat, hoffentlich auch bei den Leserinnen und Lesern dieser nostalgischen Doppelseite. Ich freue mich schon darauf, auch in Zukunft im Rahmen von „Hach ja, damals …" wieder von dir zu hören!

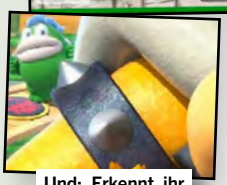
Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in einer der kommenden N-ZONEs abgedruckt wird.



DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Im vergangenen Monat erreichten uns bis zum Einsendeschluss Anfang November wieder zahlreiche richtige Lösungen zum Cover-Raten (der Ausgabe 11/2019): Insgesamt 52 Stück, um genau zu sein. Einige von euch haben uns in ihren Mails darauf hingewiesen, dass das Spielecover dabei letztes Mal sehr leicht zu erkennen war. Kein Wunder also, dass sich so viele von euch gemeldet haben und auch richtig lagen! Dafür wird es diesmal etwas kniffliger; wir sind schon gespannt, ob ihr trotzdem wieder in Scharen auf die richtige Lösung kommt. Für das letzte Mal wurde **Alfred Weber** von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Alfred** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Stefan Stelzer, Marcel Helfmeier, Patrick Stendel, Björn Ogorek, Jan-Paul Franz, Andi Hammerl, Nikolas A., Marc-Philip Junge, Kimberly Brickmann, Manuel Wüste, Markus Peschl, Amir-Oliver Tabba, Werner Linzmeier, Pascal Fesenbeck, Julius Gurhöfer, Thorben Pignolo, Elvis Allert, Janko Kolar, Cliff Schupp, Emir Haracic, Vahida Bilalic, Andreas Walluschnig, Dexter Schlossnagel, Angela Schlossnagel, Ioannis Aslanidis, Matthias Albers, Sebastian Hoffmann, Nico Levy, Martin tho Seeth, Stefan F., Sandy Kirsten, Sebastian P., Kathrin Sameit, Sebastian Westermann, Marcel Schichtel, Markus Krull, Giuliano Lassandro, Mirco Schlichting, Sven Saupe, Luke B., Jaden F ., Sonja Grund, Jana Schubert, Marcel Lubin, Jasmin, Olly K., Benjamin Floriani, Patrick Ebnöther, Eric Warmuth, Anett Kühnel und Pascal Engels.**



Und: Erkennt ihr diesmal den Cover-Ausschnitt?

Schickt uns eure Antwort bis zum **1. Dezember 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name abgedruckt wird.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Den ersten kleinen Fehler der Ausgabe 11/2018 habt ihr ziemlich am Anfang des Hefts entdeckt, genau genommen auf Seite 6 bei „Aktuelles“. Bei der Newsmeldung zum erfolgreichen Verkaufsstart von Link's Awakening für die Switch schreibt Johannes dort „abgesetzt“ statt korrekterweise „abgesetzt“. Das klingt zwar nach Dialekt, ist aber das Resultat eines fehlenden Buchstabens. Danke an Mirco aus Berlin für den Hinweis!

• Gleich zwei Buchstaben hat Lukas bei seinem Beitrag zur Team-Seite auf der Seite 32 verdusselt. Dort schreibt er einerseits von einem „Buger“. Möglicherweise handelt es sich dabei um eine österreichische Spezialität, die wir einfach nicht kennen, eher meinte er aber wohl „Burger“. Außerdem berichtet er von einer „Enttäschung“. Er meinte wohl „Enttäuschung“. Den ersten Fehler haben sowohl Sebastian P. als auch Jaden F. entdeckt, den zweiten nur Jaden – vielen Dank euch beiden!

• Noch mal Lukas, diesmal auf Seite 38 beim Test zu Link's Awakening: Dort schreibt er einmal „und“ statt „uns“. Danke dir erneut, Jaden!

• Ein weiterer Vertipper aus Lukas' Feder befindet sich auf Seite 63 bei seinem Test zu Untitled Goose Game. In der Mitte der ersten Spalte beim Fließtext fehlt ein „nicht“. Wir danken Jasmin Pfeifer sehr herzlich für ihre Aufmerksamkeit und den Hinweis!

• Weiter geht es auf Seite 90, in der Community-Rubrik, und zwar beim Bockmist des Monats. Ja, richtig gelesen, diesen Monat gibt es mal wieder eine Bockmist-Inception! Johannes, der für die Community-Seiten im Heft zuständig ist, schreibt dort nämlich in der N-ZONE 11/2019 „dann das Rennspiel“, wo es richtig „denn das Rennspiel“ heißen müsste. Gleich zwei spitzfindigen Lesern ist das nicht entgangen: Nadja Gottfried und Benedikt M., lieben Dank euch beiden.

• Den Abschluss macht Redaktionsleiterin Katha auf Seite 98 bei der Heftvorschau. Dort behauptet sie nämlich, dass Luigi's Mansion 3 kurz vor Halloween erscheinen würde. Das ist natürlich nicht richtig, denn das dritte Spiel der Reihe ist am 31. Oktober 2019, also ganz genau am Tag des Gruselfests erschienen! Ein letztes Mal geht der Dank an Jaden für die Aufmerksamkeit.

Der Gesichtsausdruck verrät: Katha hat sich über die Mütze gefreut.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Praktischer Tipp für Neuleser wie Paul: Die N-ZONE könnt ihr natürlich auch abonnieren, dann verpasst ihr keine Ausgabe mehr, bekommt die Hefte nach Hause geliefert und eine Prämie gibt's auch!

NEULESER

Hallo an alle Nintendo- und N-ZONE-Fans,
heute habe ich mir mal ein Videospiel-Magazin gekauft und die Wahl ist auf die N-ZONE gefallen. Lange habe ich keine Print-Magazine mehr gelesen und ich hatte mal wieder Lust, die guten alten Zeiten aufleben zu lassen. Ich schlage also die Seiten der Ausgabe 10/19 auf und bin einfach hin und weg. Sofort bekomme ich Lust, eure tollen Artikel zu lesen, auch die Leserbriefe und die Community-Seiten finde ich einfach spitze. Sehr begeistert hat mich auch die Rubrik „Hach ja, damals …"! Mit all dem will ich nur zum Ausdruck bringen, dass ihr einen super Job macht und ich denke, ihr habt mit dem heutigen Tag einen neuen Leser gewonnen. Danke und liebe Grüße an die gesamte Redaktion,

Paul

N-ZONE: Hallo Paul, na das ist ja spitze! Herzlichen Dank für deinen netten Leserbrief und die vielen lobenden Worte. Es freut uns natürlich außerordentlich, dass wir dich überzeugen konnten und du uns von nun an öfter lesen möchtest. Dass die Wahl auf die N-ZONE gefallen ist, um die guten alten Zeiten wiederaufleben zu lassen, ehrt uns natürlich noch mal besonders. Kleiner Tipp an dieser Stelle: Willst du wirklich keine Ausgabe verpassen und jeden Monat die neue N-ZONE in den Händen halten, kannst du das Magazin natürlich auch abonnieren. Da bekommst du sogar eine tolle Prämie obendrauf, zum Beispiel eine Amiibo-Figur, und etwas günstiger ist das Heft im Abo auch! :-)

WER TESTET?

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich freue mich immer wieder, eine neue Ausgabe eures Heftes im Laden stehen zu sehen, um es anschließend in den Händen zu halten. Erlaubt mir bitte zwei Fragen: 1) Wie entscheidet ihr, wer was spielt? Gibt es einen Lostopf, entscheidet die Chefetage oder klärt ihr das untereinander? 2) Ich denke mal, die Beiträge, die von euch verfasst werden, werden nochmal von Dritten durchgelesen und überprüft, bevor sie gedruckt werden. Was, wenn ein Beitrag nicht interessant oder gut genug umgesetzt worden ist? Muss derjenige nochmal von vorne beginnen oder werden einfach ein paar Änderungen vorgenommen? Danke und weiterhin viel Erfolg, euer Leser

Kevin H.

N-ZONE: Hey lieber Kevin, zunächst einmal vielen Dank für

Geht es um Pokémon-Artikel ist primär Johannes dafür zuständig, bei Zelda-Spielen kümmert sich meist Lukas um Vorschauen, Tests und Co.

Unser Leser Johannes ist ganz und gar nicht davon angetan, dass es in Pokémon Schwert & Schild wohl standardmäßig einen dauerhaften EP-Teiler geben wird.

deinen Beitrag, die netten Worte sowie die spannenden Fragen! Dann wollen wir auch gleich ohne weitere Umschweife zur Beantwortung kommen, oder? 1) Nun, im Grunde hast du alles aufgezählt, was passiert. Bei manchen Spielen ist beispielsweise klar, wer sie testet, weil jeder seine Fachgebiete hat. Bei The Legend Zelda: Link's Awakening war beispielsweise schon zur Ankündigung logisch, dass Lukas das Spiel übernimmt, wenn nichts dazwischenkommt. Pokémon ist hingegen primär bei Johannes beheimatet, sofern er eben auch nicht anderweitig beschäftigt ist, wenn der Test eines Pokémon-Spiels ansteht. Reißen sich gleich mehrere Redakteure um ein Spiel, dann kann im schlimmsten Fall mal das Los entscheiden, normalerweise klären wir das dann aber einfach im Gespräch. Bei manchen Titeln wiederum, vor allem solchen, die eigentlich niemand testen will, kann durchaus mal die höhere Ebene bestimmen, wer das zu erledigen hat. 2) Die Artikel in der N-ZONE wurden bis zum Druck mehrfach und von verschiedenen Leuten gelesen. Zunächst schreibt der Redakteur seinen Beitrag, der wandert dann einmal durch das Lektorat, danach überarbeitet der Redakteur nochmal etwaige Anmerkungen. Zuletzt liest der Chefredakteur oder die Redaktionsleitung auch noch mal alle Artikel vor der Abgabe an die Druckerei. Mindestens dreifach ist also jeder Artikel durchgelesen. Von vorne beginnen muss normalerweise niemand, denn schon im Vorfeld setzen wir uns damit auseinander, welche Artikel überhaupt entstehen, interessant genug sind sie also immer. Was die Qualität angeht, erreicht natürlich jeder Redakteur stets ein Maß an Qualität, das man im Heft abdrucken kann. Änderungen werden aber natürlich regelmäßig im kleineren Maßstab an Beiträgen vorgenommen.

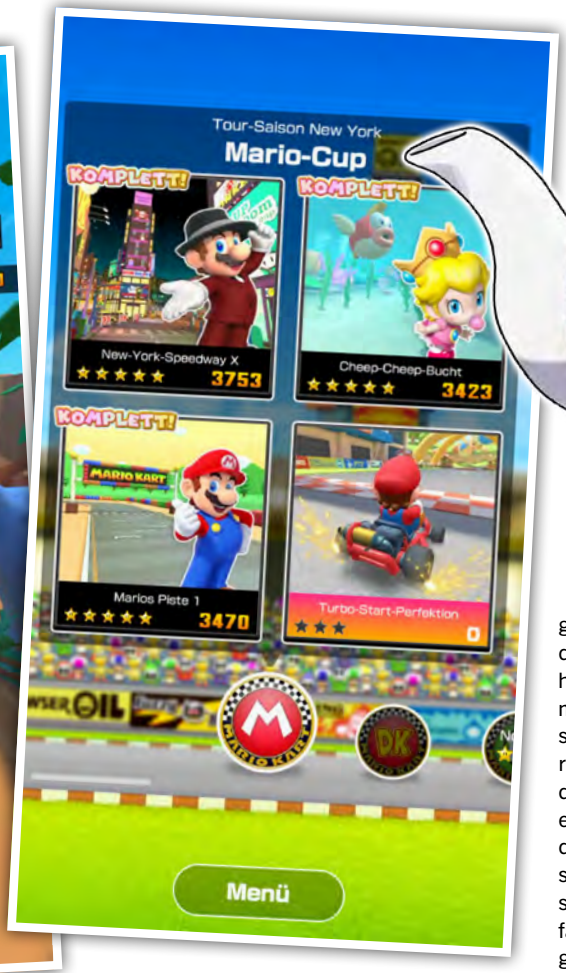
EP-TEILER

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich melde mich bei euch aufgrund einer aktuellen Thematik, die mich im Moment sehr aufregt: Kürzlich ist ein Interview über die kommenden Pokémon-Editionen Schwert & Schild veröffentlicht worden, das die Seite Game Informer mit dem Pokémon-Chefentwickler Junichi Masuda geführt hat. Darin wurde unter anderem zutage gefördert, dass es in diesen Spielen keinen EP-Teiler wie in den vorangegangenen Teilen mehr geben wird. Dieses Item hat – wenn angeschaltet – dafür gesorgt, dass die erhaltenen Erfahrungspunkte zumindest teilweise zwischen allen Pokémon im Team aufgeteilt wurden und nicht wie normalerweise nur dem Pokémon zugesprochen wurden, das gerade auch wirklich gekämpft hat. In Schwert & Schild soll es den EP-Teiler nun aber nicht mehr geben, stattdessen soll sein Effekt permanent aktiv sein. Masuda hat sich in dem Interview nicht dazu geäußert, ob diese Funktion in den Optionen abstellbar sein wird oder nicht.

Ich und viele Leute auf Twitter haben sich jetzt massiv darüber aufgeregt. Wie sich so eine zwangsweise EP-Teilung auswirken würde, konnte man an Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! schon sehen, dort war es nämlich bereits so. Die Folge der Zwangsteilung ist, dass manche der Pokémon im Team nur noch sehr wenig in Kämpfen eingesetzt werden. Denn es ist unvermeidbar, dass manche Pokémon im Team stärker beziehungsweise nützlicher sind als andere und dadurch auch häufiger eingesetzt werden. Die schwächeren leveln dabei aber wegen der EP-Aufteilung zwangsläufig mit, ohne in so vielen Kämpfen aktiv dabei zu sein. Manche Pokémon benötigen auch schlichtweg mehr Erfahrungspunkte, um im Level aufzusteigen, als andere, auch dadurch entsteht ein solches Ungleichgewicht. Früher konnte oder musste man mit den dahingehend benachteiligten Pokémon bis zu einem gewissen Grad grinden, sodass auch sie genug Spielzeit bekamen. Mit dem neuen System hingegen sind die Erfahrungspunkte fast immer halbwegs ausgeglichen und bei Let's Go, Pikachu!/Evoli! war ihre Menge auch so bemessen, dass man ohnehin viel zu weit über dem Level der Gegner war und Grinding darum schlichtweg nicht notwendig war.

Manche mögen diese Designentscheidung vielleicht als positiv empfinden, aber für mich und viele andere wird Schwert/Schild dadurch in den Dreck gezogen, auch aus ande-

Wie auch N-ZONE-Tester Johannes ist Leser Alexander nicht sonderlich angetan von Mario Kart Tour, das im September für Mobilgeräte erschienen ist. Vor allem die Preispolitik stößt ihm aufgrund extrem teurer In-App-Käufe ganz besonders sauer auf.



ren Gründen, die hier den Rahmen sprengen würden. Ganz zu schweigen davon, dass das einfach, wenn es sich denn tatsächlich als nicht deaktivierbar herausstellen sollte, eine ekelhafte Bevormundung der Spieler wäre. Und immerhin kann es eigentlich keine große Sache sein, so eine Funktion manuell abstellbar zu machen. Da es bei Let's Go aber nicht so war, steht eben zu befürchten, dass es in den kommenden Spielen wieder so sein wird. Nicht falsch verstehen, insgesamt wird Schwert/Schild sicher trotzdem großartig, aber es kann einen wirklich zur Weißglut treiben, wenn mit so vermeidbaren Entscheidungen so viel Spielspaß kaputt gemacht wird. Nicht unerwähnt lassen möchte ich trotz allem, was für gute Arbeit ihr leistet, und wie lesenswert jede Ausgabe eures Magazins immer wieder ist. Viel Erfolg weiterhin! Mit freundliche Grüßen,

Johannes Poost

N-ZONE: Lieber Johannes (und damit Namensvetter von Johannes, der diese Zeilen schreibt), bevor wir zur eigentlichen Thematik kommen, zunächst einmal herzlichen Dank für deinen interessanten Leserbrief und natürlich auch die lieben Worte am Ende! Die neuen Pokémon-Hauptspiele sorgen ja im Grunde schon seit der Ankündigung für Wirbel aus den verschiedensten Gründen und das sicher auch zu Recht. Sei es nun wegen fehlender Taschenmonster im nationalen Pokédex oder eben wegen der Entscheidung, dauerhaft einen EP-Teiler zu implementieren. Wir sind da deiner Meinung: Dieses Feature sollte man in den Einstellungen ganz einfach (de)aktivieren können. Damit wäre beiden Seiten Sorge getragen: denjenigen Spielern, die den Teiler nutzen wollen und natürlich auch denen, die das nicht möchten. Es ist ähnlich wie mit der nicht vorhandenen Wahl aus mehreren Schwierigkeitsgraden. Man kann schon verstehen, dass The Pokémon Company/Game Freak ein einheitliches Erlebnis für alle Spieler haben möchte. Damit bringt man aber bei jedem Element des Spiels unweigerlich einen Teil der Gamer gegen sich auf. Es bleibt zu hoffen, in dem speziell von dir beschriebenen Fall, dass man den EP-Teiler vielleicht doch deaktivieren kann. Wir zweifeln aber ehrlich gesagt daran.

MK TOUR

Lieber Johannes,
moin, moin aus Hamburg an das N-ZONE-Team! Ich lese eure Zeitschrift seit der Erstausgabe und bin Nintendo-Fan seit dem SNES. Vor ein paar Tagen habe ich mir Mario Kart Tour auf mein iPhone geladen. Es spielt sich nicht schlecht, die Steuerungsvarianten gefallen mir jedoch nicht. Es gibt für iOS ja einen Gamepad-Support, den das Spiel jedoch nicht unterstützt. Die Grafik und der Sound sind gelungen, auch der Umfang geht in Ordnung. Was aber gar nicht geht ist die Preispolitik. In-App-Käufe für bis zu fast 80 Euro sind möglich. Lieber hätte ich das Spiel für einmalig zehn bis 20 Euro erworben. Nintendo macht sich damit keine Freunde. Macht weiter so mit eurer Zeitschrift! Euer

Alexander

JOHANNES: Lieber Alexander, vielen Dank für deinen Beitrag. Und natürlich auch für das nette Lob! Deine Kurz-Review von Mario Kart Tour deckt sich weitestgehend mit meinen Eindrücken vom mobilen Nintendo-Rennspiel. Auch ich hätte – persönlich – viel lieber einmalig 20 Euro für ein vollumfängliches Mario Kart Tour bezahlt, das auf In-App-Käufe, Abo-Modell, Gacha-Elemente und Co. verzichtet, wie also damals bei Super Mario Run auch. Aber wir wissen ja, dass das im Mobile-Segment ein Auslaufmodell ist, dem mittlerweile auch Nintendo nicht mehr die Treue hält,

weil sich eben anderweitig viel mehr Geld verdienen lässt. Da bleiben wir doch lieber bei Mario Kart auf der Switch, oder?

FEEDBACK

Liebes N-ZONE-Team und vor allem lieber Benedikt Plass-Fleßenkämpfer,

ich schreibe meinen ersten Leserbrief nach fünf Jahren, die ich dieses großartige Magazin jetzt schon lese, um euch/dir mein Feedback zu der Kolumne „Mein erstes Mal“ mitzuteilen. Diese Kolumne gefiel mir nämlich wirklich unglaublich gut und ich hoffe, dass es in der Zukunft noch viele weitere solche Beiträge gibt. Hat mir und bestimmt vielen anderen echt super gefallen! Liebe Grüße, euer treuer Leser

Julian Karstens

N-ZONE: Lieber Julian, herzlichen Dank für deinen Beitrag und die hochlobenden Worte darin! Im Namen des Kollegen Benedikt bedanken wir uns dafür bei dir und haben ihm dein Feedback weitergeleitet, worauf er mit großer Freude reagierte. Das hat ihn sehr gefreut! :-)

GRÜSSE & N64

Hallo liebes N-ZONE-Team,

ich bedanke mich für eure kreativen Ergüsse bezüglich Nintendo und freue mich, jeden Monat erneut in dieses Nerdgenre einzutauchen. Denn da fühle ich mich sehr wohl! :-) Erst mal möchte ich fragen, ob Ihr schon eine Ahnung habt, wann und ob ein Release eines Nintendo-64-Mini in Planung ist? Aber hauptsächlich möchte ich einen Gruß an eine leidenschaftliche N-ZONE-Leserin loswerden und ich würde mich sehr freuen, wenn ihr den Leserbrief abdrucken könntet: Hallo kleines Gumpenohr, die aktuelle Situation ist zwar schwierig, aber diesen kleinen Scherz der Nachricht konnte ich mir nicht verkneifen. Ich hoffe, dass es dir nach unserem letzten Treffen – und insgesamt – gut geht, und du dich schon etwas sicherer auf der Arbeit fühlst. Du bist ein total toller Mensch, also brauchst du dich eigentlich nur, im Rahmen deiner Persönlichkeit, weiterzuentwickeln! ;-) Dann kann nichts schiefgehen. Ich wünsche dir alles Gute dabei. Vielleicht sehen wir uns irgendwann mal wieder, wer weiß? Ich habe dich sehr gern, aber das weißt du ja.

Voldemort (du weißt schon, wer)

N-ZONE: Lieber Voldemort (wir wissen schon, wer), wir kommen deinem Wunsch sehr gerne nach und drucken deinen Leserbrief hiermit in der neuen N-ZONE ab. Natürlich hoffen wir, dass die von dir angesprochene „leidenschaftliche N-ZONE-Leserin“ diese Zeilen ebenfalls liest. Zu deiner Frage: Nein, wir sind beim Thema Mini-N64 aktuell leider genauso ahnungslos wie du auch. Wir fragen immer mal wieder bei Nintendo zu dem Thema nach, aber da konnten wir bisher keinerlei Infos gewinnen und auch sonst gibt es derzeit keinerlei Leaks oder Hinweise. Wir sind uns mittlerweile auch gar nicht mehr so sicher, ob wir in den nächsten Jahren überhaupt schon eine solche Konsole sehen werden. Eventuell kann sich Nintendo 2020 eher dazu durchringen, N64-Spiele im Rahmen von Nintendo Switch Online auf die Switch zu bringen, wer weiß.

Ist eine Mini-Version des Nintendo 64 in Planung? Diese Frage stellt sich nicht nur die N-ZONE-Redaktion schon länger, auch unser Leser „Voldemort“ tut das.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

STARTET **METROID PRIME 4** JETZT RICHTIG DURCH?

Zuerst die Freude über die Ankündigung, dann die Sorge und Enttäuschung über die Verschiebung auf unbestimmte Zeit, anschließend Funkstille – und nun endlich wieder ein Lebenszeichen!

LUKAS: Nun, Katha, ich habe mich für mein Retro-Special zu Metroid Fusion vor ein paar Tagen wieder einmal in die Science-Fiction-Welt von Metroid begeben. Tut gut, mit Samus Aran ihre genialen Abenteuer noch einmal zu erleben! Noch lieber wäre mir aber freilich ein völlig neuer Auftritt, da herrscht seit dem Edel-Remake Metroid: Samus Returns für den Nintendo 3DS ja tote Hose. Dabei hätte irgendwann in absehbarer Zeit ja eigentlich der Release von Metroid Prime 4 anstehen sollen! Allerdings, wir wissen ja alle, dass bezüglich dessen Entwicklung alles andere als eitel Sonnenschein herrscht. Den (unbekannten) ursprünglichen Entwicklern wurde das Projekt entzogen, da das Endprodukt qualitativ minderwertig zu werden drohte. Nun sitzen seit etwa einem Jahr die Jungs und Mädels von Retro Studios dran, die Macher der Original-Trilogie. Release: Unbekannt, aber es sei noch lange hin, meinte Nintendo bei der Bekanntgabe dieses unschönen Umstands Anfang 2019. Auf einen Trailer, erste Bilder oder gar nur ein Info-Update zum Spiel warten wir seitdem vergebens. Allerdings, auf Umwegen gibt es jetzt doch Neues zu Prime 4 zu verkünden, denn wie bekannt wurde, ist der ehemalige Halo-Artist Kyle Hefley nun offiziell Teil des Metroid-Prime-4-Entwicklerteams. Das bedeutet meiner Meinung nach zwei Dinge: Erstens, die Entwicklung von Prime 4 dürfte spätestens nun richtig im Gange sein. Design, Grafikstil und Co. stehen üblicherweise relativ weit hinten in der Entwicklungsagenda. Zweitens, Nintendo wird bezüglich der Präsentation des Spiels ordentlich in die Vollen gehen. Einen Künstler mit einem solchen Repertoire – Hefley war auch schon bei Call of Duty und diversen Ubisoft-Projekten mit an Bord – holt man sich nicht für ein Prio-B-Projekt. Was meinst du, geht es mit Metroid Prime 4 jetzt endlich richtig los? Und wann und in welchem Rahmen erwartest du dir die Enthüllung des heiß ersehnten Abenteuers für die Nintendo Switch?

KATHARINA: Wäre schön, wenn es nun richtig losginge, denn so langsam sollte Nintendo mal mit Metroid in die Pötte kommen. Wann es nun enthüllt wird? Vielleicht nächsten Sommer im Vorfeld der E3? Das wäre aber eine optimistische Einschätzung. Interessant wäre zu wissen, ob, und wenn ja, wie viel von der ursprünglichen Fassung des Spiels beim Entwicklerwechsel erhalten geblieben ist. Davon hängt auch ab, wie lange es bis zum ersten offiziellen Auftritt des Titels inklusive Gameplay-Präsentation dauern wird. Für nächstes Jahr braucht Nintendo aber auf jeden Fall noch mindestens ein großes Spiel mit großem Namen, Metroid ist da schon der richtige Kandidat. Oder ist Samus gar keine so zugkräftige Heldin mehr, nachdem es so lange still um sie war? Was denkst du?

LUKAS: Nun, so zugkräftig wie Mario oder Link ist Samus wohl definitiv nicht. Ich denke aber, gerade mit Blick auf die vielen Menschen, die dank Switch mit Metroid das erste Mal in Berührung kommen, hat Prime 4 das Potenzial, der Reihe einen gehörigen Popularitäts-Push zu verschaffen. Wohl auch deswegen ist Nintendo hier ganz besonders auf eine entsprechende Qualität erpicht. Was übernommene Assets aus der gescheiterten Entwicklung angeht, so hört man, dass sich Retro Studios hier anscheinend kaum bedient hat. Trotzdem denke ich, dass du mit deiner Einschätzung richtig liegen könntest und dass das Spiel während oder um die E3 2020 vorgestellt wird. Ob es dann aber auch schon mit dem Release im selben Jahr hinhaut? Da sehe ich The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 oder Super Mario Odyssey 2 als realistischer an. Da existieren ja zumindest durch die jeweiligen Vorgänger schon die Grundlagen.

KATHARINA: Ja, ich könnte mir auch vorstellen, dass Breath of the Wild 2 vor Metroid 4 in den Regalen steht – aber mehr erfahren wir erst im Laufe des Jahres. Es bleibt spannend!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 01/2020

ab 18.12.19 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON SCHWERT & SCHILD (Test)

Knapp daneben ist eben auch vorbei – die beiden neuen Pokémon-Editionen haben es nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Aber in der nächsten sind sie garantiert dabei!

SHOVEL KNIGHT DIG (Vorschau)

Der Ritter mit der Schaufel ist zurück! Wir werfen in der nächsten Ausgabe einen ersten Blick auf den neuen Ausflug des spatenschwingenden Indie-Game-Protagonisten.

NEW SUPER LUCKY'S TALE (Test)

Das Jump & Run mit dem kleinen Fuchs in der Hauptrolle möchte sich an den Klassikern des Genres orientieren. Wie erfolgreich es dabei ist, klären wir im Test!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Christian Dörre, David Benke, Felix Schütz, Marcel Naeem Cheema, Marco Kilian, Marius Heise, Paula Sprödefeld, Philipp Sattler
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Elke Pfitzinger
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Sandra Wendorf
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Müller

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

Landwirtschafts-Simulator 20

LANDWIRTSCHAFT WIE NIE ZUVOR AUF NINTENDO SWITCH™

ERHÄLTLICH AB 03.12.2019

focus HOME INTERACTIVE

GIANTS SOFTWARE

astragon ENTERTAINMENT

NINTENDO SWITCH

© 2019 GIANTS Software GmbH. Published and distributed by Focus Home Interactive under license of Giants Software. Farming Simulator, GIANTS Software and its logos are trademarks or registered trademarks of GIANTS Software. Focus, Focus Home Interactive and its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. The agricultural machines and equipment in this game may be different from the actual machines in shapes, colours and performance. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.